

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™
PLANET STATION
100% PL
Nº18 495 PTAS. 2,98 EUROS
EL BOMBAZO INESPERADO
SILENT BOMBER
PREVIA EN PRIMICIA
¡¡REGALOS!!
10 TOY STORY 2
Y 5 XPLORER
TEMBLAD MALDITOS
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
GUÍA COMPLETA Y ANÁLISIS
+PREVIA R.E. SURVIVOR
¡¡PÓSTERS!!
TELEÑECOS RACEMANIA
VAMPIRE HUNTER D
TOMB RAIDER
LA ÚLTIMA REVELACIÓN
SEGUNDA PARTE DE LA GUÍA
FEAR EFFECT
LLEGA EL 'EFECTO F'
KOUDELKA
MISTERIO EN EL MONASTERIO
00018
8 421174 023497
editorial aurum
PREVIEWS JO JO'S BIZARRE ADVENTURE > VAMPIRE HUNTER D > COLIN MCRAE RALLY 2 > DRÁCULA RESURRECCIÓN... Y 7 MÁS ANÁLISIS COLONY WARS: EL SOL ROJO > EHRGEIZ > TOY STORY 2 > PSYCHIC FORCE 2 > ROLLCAGE STAGE 2... Y 9 MÁS GUÍAS DISCWORLD NOIR > READY 2 RUMBLE

Pura Energia



FANATEC SPEEDSTER

Siéntate, conduce y disfruta

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambio en aluminio
- Volante forrado de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Funciona en modo digital/analógico
- 4 botones de dirección y 8 botones de control
- Montaje con ventosas y/o abrazaderas

*PVP: 12.995 ptas
78,10€

FANATEC RALLYE

Sensación profesional

Las mismas características que el volante SPEEDSTER excepto pedales de cambio.
Mandos analógicos de aceleración y freno bajo el volante

*PVP: 9.995 ptas
60€





Pol. Industrial Malpica, C/F Oeste
Urb. Gregorio Quejido, nº 55-57
Zaragoza 50057
http://www.ardistel.com
e-mail: ardistel@ctv.es
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.

*precio venta publico recomendad

PLANET STATION

N18 ABRIL 2000

Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation, propiedad
de Paragon Publishing Ltd.

Publicidad: José Bonet
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98



¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE LA VENUS DE MILO HACIENDO LOS CIEN METROS BRAZA? ¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

¡ESCRÍBENOS!

planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A:

EDITORIAL AURUM > C/ JOVENTUD, 19 08830 > SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

CUENTA ATRÁS 23

¡UUUUUUUUH! PREPARAOS, PORQUE LOS ESPÍRITUS, FANTASMAS, VAMPIROS Y DEMÁS CALAÑA DE ULTRATUMBA PULULAN POR ESTA SECCIÓN

23 Lista de lanzamientos
24 Fear Effect
27 Vampire Hunter D
28 Koudelka
31 Drácula Resurrección
32 Jo Jo's Bizarre Adventure
34 Silent Bomber
36 NBA Showtime
36 Formula 1 Racing Championship
37 Radikal Bikers
37 Alone in the Dark IV
38 Toshinden Subaru
38 N-Gen Racing
39 Colin McRae 2
39 Teleñecos Race Mania



EN ÓRBITA 69

NO SE TRATA DE UNA DURA PUGNA PUBLICITARIA ENTRE PACO RABANNE, MASSIMO DUTTI Y CHANNEL Nº 5: LA ESTRELLA DE LA SECCIÓN ES COLONY WARS: EL SOL ROJO

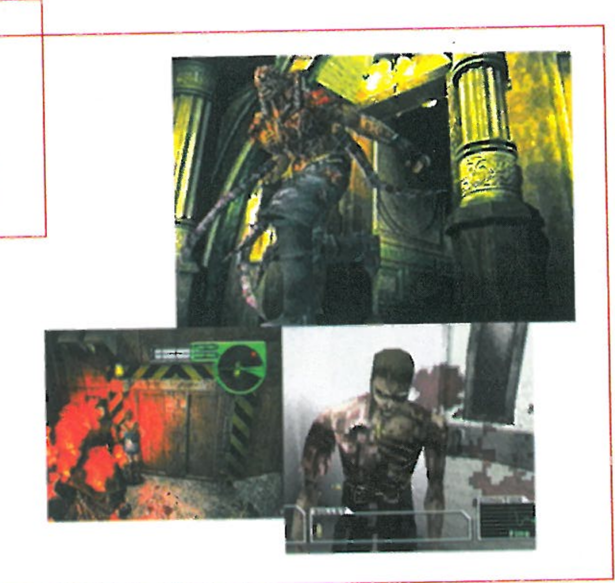


70 Colony Wars: El Sol Rojo
72 Guilty Gear
73 Psychic Force 2
74 Ehrgeiz
75 Rollcage Stage II
76 MTV Snowboarding
76 CoolBoarders 4
77 Eagle One Harrier Attack
78 Tiny Tank
78 Rally Championship
79 Toy Story 2
80 Shadow Madness
80 Spec Ops
81 Star Ixiom



ESPECIAL "ZOMBIS, EL RETONNO" 40

PARA ESTAR MUERTOS, ESTOS ZOMBIS SON MÁS PESADOS QUE UNA MARATÓN DE MADRUGADA DE JOSÉ LUIS GARCI Y SUS AMIGOS.



42 Resident Evil Survivor
44 Resident Evil 3: Nemesis
48 Resident Evil: La Guía

LIBRO DE RUTA 82

LA INMENSIDAD DE LAS DOS PARTES DE LA SEÑORITA CROFT (DE SU GUÍA, SE ENTIENDE) ENCUENTRA SU FIN ESTE MES.



82 Tomb Raider: La Última Revelación (2ª parte)
108 Ready 2 Rumble
118 Discworld Noir

SECCIONES

6 NOTICIAS
6 PlayStation 2
8 Los 10 juegos más vendidos y Los 10 mejores de la historia PSX...
10 Otros planetas
10 Satélite USA
11 Satélite Japo
12 FUERA DE ÓRBITA
14 AL HABLA
14 Cartas de los lectores
18 Trucos Solicitados
20 Trucos Última Hora
CONCURSOS
8 Los 10 mejores juegos
10 Ganadores de los concursos del número 16
68 Toy Story 2
124 Cartucho de trucos Xplorer FX
126 CONSTELACIÓN PSX
129 INSTRUMENTAL
129 Shock 2 Racing Wheel
129 Fanatec Speedster
129 Console Bag Get Mobile
EXTRAS
22 Números atrasados
116 Suscripción
124 Xplorer a bordo
130 Telescopio



Noticias psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noved

LA PLAYSTATION 2 POR FIN VE LA LUZ EN JAPÓN

DESDE TOKIO CON AMOR

Cuando leáis estas líneas, PlayStation 2 ya estará disponible en las tiendas japonesas para que millones de nipones fanáticos de los videojuegos comiencen a disfrutarla. Para calentar el ambiente de una manera conveniente, Sony celebró los días 19, 20 y 21 de febrero en el Makorahi Mess de Tokio el *PlayStation Festival 2000*. Esta fiesta permitió a la prensa internacional y a los aficionados japoneses tener un primer contacto con la nueva consola de 128 bits.

El primer día estuvo dedicado a la presentación a los medios de los primeros lanzamientos y proyectos para la nueva plataforma por parte de las principales compañías de software (Namco, Capcom, Tecmo, Konami o la propia Sony). Unos pocos afortunados tuvieron la oportunidad de apreciar con detenimiento juegazos como *Gran Turismo 2000*, *Street Fighter EX3*, *Kessen* o *Eternal Ring*, e incluso pudieron echarse unas partidillas a *Tekken Tag Tournament* y *Ridge Racer V*. Asimismo, se realizó el pase del film *The Matrix* para constatar las capacidades de la consola para reproducir películas DVD además de videojuegos. Durante el segundo y el tercer día cualquier ciudadano de a pie, después de abonar religiosamente el precio de la entrada, pudo abalanzarse sobre una de las 500 PS2 disponibles y comenzar a darle al Dual Shock 2 como un poseso. Además de los títulos de software que acompañarán a la consola en su lanzamiento y de aquellos que verán la luz a corto o largo plazo, en el *PlayStation Festival 2000* también se desvelaron los primeros periféricos y elementos de hardware compatibles con la nueva bestia parda de Sony.







SOFWARE DE LANZAMIENTO

ESTOS SON LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES QUE SALIERON AL MERCADO EL MISMO DÍA DE LA APARICIÓN DE LA CONSOLA EN JAPÓN.



RIDGE RACER V Conducción/Namco



Quinta entrega de la saga de conducción más divertida. Gráficos de aúpa y jugabilidad insuperable.

ETERNAL RING RPG/From Software



Action-RPG al más puro estilo *Legend of Zelda* con fascinantes escenarios en 3D y un argumento muy épico.

DRIVING EMOTION TYPE-S Conducción/Square



Square intenta mezclar la profundidad de *GT* y la diversión de la saga *Ridge Racer*. Un reto difícil.

STEEPING SELECTION Musical/Koei



Para bailar al ritmo de Britney Spears o los Backstreet Boys. A los japos seguro que les encanta.

STREET FIGHTER EX3 Beat'em-up/Capcom



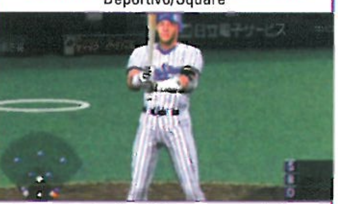
Los luchadores callejeros poligonales llegan a PS2. Espectacular jugabilidad y 4 jugadores simultáneos.

KESSEN Estrategia/Koei



Ambicioso título de estrategia en tiempo real. Impresionante calidad gráfica y multitudinarias batallas.

GEIKIKUUKAN PRO-BASEBALL Deportivo/Square



La liga profesional japonesa de béisbol trasladada a PS2. Animaciones realistas y jugadores de verdad.

FANTAVISION Simulador/Sony

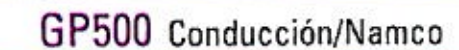


Primera incursión del surrealismo en PS2. Un simulador de fuegos artificiales para llenar el cielo de luz y color.

...Y DENTRO DE POCO

ADEMÁS DE LOS PRINCIPALES JUEGOS QUE ACOMPAÑARON A LA CONSOLA DE SONY EN SU SALIDA AL MERCADO, EN UN CORTO PERIODO DE TIEMPO SE LE SUMARÁN MÁS TÍTULOS. ÉSTA ES UNA LISTA DE LOS MÁS DESTACADOS.





GP500 Conducción/Namco



Conversión de la adictiva recreativa motera de Namco. Poco realismo pero mucha diversión a todo gas.

DEAD OR ALIVE 2 Beat'em-up/Tecmo



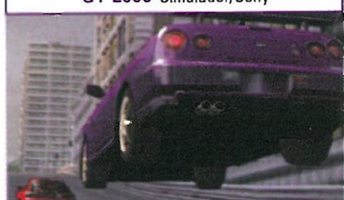
¡Sorpresa! El plantel de luchadoras más macizas también se apunta a la nueva consola de Sony.

TEKKEN TAG TOURNAMENT Beat'em-up/Namco



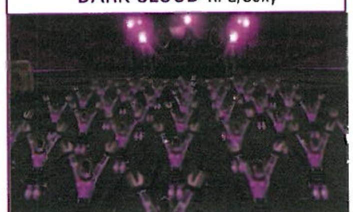
El Rey de la lucha amplia sus dominios a PS2. Técnicamente insuperable y con nuevo modo de cooperación.

GT 2000 Simulador/Sony



¿Os imagináis *GT2* con unos gráficos que parecen sacados de una retransmisión de TV? Pues eso.

DARK CLOUD RPG/Sony



Crea tu propio mundo y dispónte después a explorarlo en profundidad. Original RPG con toques de estrategia.

POPOLOCROIS III RPG/Sony



Sus creadores lo definen como un *romantic RPG*. Dibujos animados, escenarios colorista y cursilería.

JIKKOU WORLD SOCCER 2000 Deportivo/Konami



La saga *ISS* chuta en 128 bits. La misma jugabilidad de siempre y jugadores gigantescos.

ONIMUSHA Aventura/Capcom



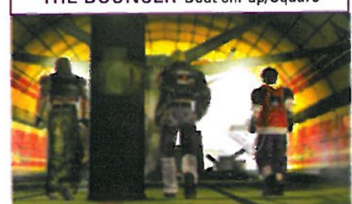
Survival horror con espadas, ambientación medieval nipona y gráficos de maravilla.

X-FIRE Aventura/EA



Aventura tipo *Syphon Filter* con dosis de sigilo, infiltración, acción y puzzles que solucionar.

THE BOUNCER Beat'em-up/Square



Impresionante juego de lucha en 3D total. Libertad de movimiento, tremendos gráficos y acción trepidante.

MUNCH'S ODDYSEE Aventura/Infogrames



Esperadísima segunda parte de *Abe's Oddysee* en un fabuloso entorno 3D que quita el hipo.

EXTERMINATION Aventura/Sony



Ambiciosa mezcla de *survival horror* y aventura con reminiscencias de la película *La cosa* de John Carpenter.

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

La PlayStation 2 ha salido a la calle con un precio aproximado (al cambio) de 58.000 pesetas. Los días previos a su comercialización la web de Sony donde los nipones podía reservar un ejemplar y juegos con un 10 % de descuento llegó a quedar colapsada a causa de unas 600.000 consultas simultáneas (y es que por muy currantes que sean los nipones, hasta ellos pueden llegar a no dar abasto). Al millón de consolas que Sony ha puesto a la venta en su primera remesa le acompañarán una serie de periféricos y elementos de hardware que os detallamos a continuación:

SOSTÉN VERTICAL Si deseamos que la consola ocupe poco espacio, podremos colocarla verticalmente gracias a este soporte.

SOSTÉN HORIZONTAL Necesario para asegurar la estabilidad horizontal de la consola sobre cualquier superficie (suponemos...)

DUAL SHOCK 2 Con un diseño similar al original (salvo el color, negro) la principal innovación del DS2 es su sistema analógico-sensitivo. Según la intensidad con la que pulsemos cada uno de los botones el juego, reaccionará de una u otra manera. Si, por ejemplo, en *GT 2000* pulsamos más o menos fuerte el botón de aceleración ganaremos más o menos velocidad.

TEKKEN TAG ARCADE STICK El mando estilo "recreativa de pura cepa" que todos estábamos esperando para disfrutar del juego de Namco al 200% y vacilar con los colegas.

S-VIDEO CABLE Cable de conexión de señal NTSC a PAL y viceversa.

MEMORY CARD 8MB Como los juegos de PS2 requerirán una mayor cantidad de memoria para salvar datos o posiciones, la tarjeta de memoria oficial engorda hasta los 8 megas.

MULTITAP 2 Idéntico al original (aunque con un recubrimiento negro), pero con entrada para las nuevas tarjetas de memoria de 8 Mb.



RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1>Metal Gear Solid
2>Final Fantasy VIII
3>Gran Turismo 2
4>Final Fantasy VII
5>Resident Evil 2
6>Gran Turismo
7>Silent Hill
8>Syphon Filter
9>Tekken 3
10>Driver

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

PSX
1>Gran Turismo 2
2>Resident Evil 3: Nemesis
3>Gran Turismo (Platinum)
4>FIFA 2000
5>Tekken 3 (Platinum)
6>Resident Evil 2 (Platinum)
7>ISS Pro Evolution
8>Toy Story 2
9>Ace Combat 3
10>NBA Live 2000

N64
1>Resident Evil 2
2>Re-Volt
3>Donkey Kong 64 + ME Pak
4>Toy Story 2
5>Jet Force Gemini
6>Super Smash Bros.
7>Carmageddon 64
8>Supercross 2000
9>World Dirver Championship
10>Rayman 2

DREAMCAST
1>Crazy Taxi
2>Virtua Striker 2
3>Soul Calibur
4>ShadowMan
5>Sonic Adventure
6>Deadly Skies
7>Sega Rally 2
8>The House of the Dead 2
9>Blue Stinger
10>NBA Showtime

TIEMBLA LARA, QUE LLEGA PAMELA



Lara Croft ya tiene una competidora de peso. Nada más y nada menos que la voluptuosísima Pamela Anderson Lee, quien después de fascinar a los aficionados a los bañadores turgentes en *Los Vigilantes de la Playa*, volverá a nuestros hogares en un videojuego basado en su segunda experiencia televisiva, la serie *V.I.P.* que emite la cadena norteamericana SkyOne. En este título de Ubi Soft manejaremos en un entorno 3D a una aguerrida guardaespaldas llamada Vallery Irons, que bajo unas curvas kilométricas esconde una inteligencia y una sangre fría muy a tener en cuenta. Nuestra misión consistirá en proteger a diferentes estrellas norteamericanas del espectáculo que confiarán su seguridad a la buena de Pam. Humor de garrafón, armas estrambóticas y el toque sexy de la señora Lee juntos en un juego que verá la luz en noviembre.

EA Y ACCLAIM CALIENTAN MOTORES

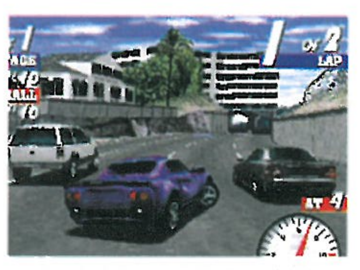
Después de la tremenda impresión que ha causado el monumental *GT2* entre los usuarios de PlayStation, parece que los aficionados a los juegos de conducción no van a dejar de recibir buenas noticias. Electronic Arts y Acclaim apuestan fuerte por las cuatro ruedas y tienen pensado lanzar al mercado dos títulos muy ambiciosos.

Para empezar, los fanáticos de la Fórmula 1 van a poder disfrutar dentro de poco de *Formula 1 2000*, un juego de EA Sports que, además de tener la licencia oficial de la temporada que comenzará en breve (más actualidad imposible), cuenta con un apartado gráfico excelente, comentarios de Luis Villamil, adversarios casi humanos y un sistema de comunicación entre el piloto (es decir, tú) y la zona de boxes donde aguardan tus mecánicos.

Por su parte, Acclaim ha decidido confiar en Clockwork Games (un equipo totalmente independiente y con financiación propia) para desarrollar









Vanishing Point, una especie de mezcla entre *GT* y *Driver* que lleva gestándose desde hace dos años con la colaboración de técnicos e ingenieros del mundo del automóvil. El juego incluirá deportivos clásicos fantásticamente recreados, recorridos urbanos con tráfico incluido y uno de los motores 3D más impresionantes y potentes vistos hasta ahora.

VIRGIN ENTRA EN ACCIÓN

El lunes 28 de febrero Virgin nos presentó, con la inestimable colaboración de Mark Cale de Studio 3 (el hombre que está echándose unas partidillas en la foto), los explosivos lanzamientos de esta distribuidora para los próximos meses. Acción frenética es lo que encontraréis en *Silent Bomber*, *Toshinden Subaru*, *Crisis Beat* y *Guilty Gear*.

En mayo saldrá al mercado *Silent Bomber.* Pensad en un cruce entre *Bomberman* y *Probotector*, echad un vistazo a la sección *Cuenta Atrás* y os haréis una idea de cómo es.

La cuarta entrega de *Toshinden* estará disponible en abril. El héroe de la serie, Eijii, deja en herencia a su sucesor Subaru la venganza de la familia, nada más y nada menos que la batalla de todos contra todos. Los escenarios 3D serán testigos de un amplio abanico de puñetazos, patadas, cabezazos y bloqueos, por no mencionar las combinaciones devastadoras de movimientos con los que con un solo golpe pondremos a nuestro adversario en órbita.

Por último, mientras *Crisis Beat* desarrolla su acción en un crucero de lujo que ha sido secuestrado, *Guilty Gear* es un juego de lucha de ritmo rápido en 2D con 13 personajes dispuestos a pegarse de lo lindo unos contra otros. Para más información sobre este brillante beat'em-up, mirad la crítica de este mes.





By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!
RAMNET
5 colores
Realistic Racing Wheel
Playstation Compatible
100% Dual Shock Compatible
Transparent & Rubber Effect
Realistic Live Vibration Feature
Adjustable Steering Angle & Position
180 Steering Angle
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
STAY HERE
La verdad esta aqui dentro
I-MAN
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
I-MAN
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

SATÉLITE USA

Le gustan los videojuegos, sabe escribir, y ante todo, es muy limpia: la envidia de corresponsales y modelos profesionales, Cat Buccannon alias 'Bucatton di Cardinale', informa desde USA con amor.

Después de inundar el panorama consolero con miles de soldados de plástico en miniatura, 3DO está planeando un nuevo ataque con el lanzamiento de *Battle Tanx*. Como habréis supuesto, el juego es un shoot'em-up cuyos protagonistas serán, obviamente, tanques. Estos brutos de metal contarán con un amplio arsenal con el que competir tanto en el juego normal como en un Deatmatch para 2.


Auténticos "Carros de fuego" para Play.

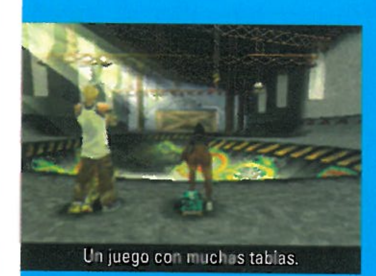

Tesorones y mazmorras

Después de permanecer en el limbo de las producciones perdidas durante algún tiempo, *Tricks 'N' Treasures* verá la luz en breve aquí en Estados Unidos. La historia nos sitúa en un adorable y pacífico planeta, cuya tranquilidad se ve alterada cuando una nave alienígena se estrella, esparciendo millares de sustancias perjudiciales. Para salvar a tu gente, deberás visitar las catacumbas del planeta en busca de antiguos artefactos que expulsen a los aliens.

Según Midway, *Ready 2 Rumble 2* (esto empieza a parecer una quiniela de la liga regional inglesa) está empezando ya a desarrollarse. Por supuesto, el juego contará con la presencia de nuevos púgiles, a añadir a los viejos favoritos de la primera parte. Este título verá la luz en múltiples plataformas (incluida PlayStation 2) y contará con un nuevo modo Entrenamiento, para poner en forma a estos luchadores puñeteros.



Bonita sala de tortur... estoo, gimnasio.


Un juego con muchas tablas.

La compañía Electronic Arts ha facilitado nuevas imágenes de *Street Sk8ter 2* cuando está a punto de salir al mercado estadounidense. El juego permitirá a los skaters recorrer las calles de Londres y Moscú, e incluso incorporará la posibilidad de crear nuestros propios niveles. Otras novedades son la inclusión de un modo Free Skate, en el que poder hacer todas las monerías que queramos en un tiempo límite, 10 personajes nuevos y 30 skateboards diferentes.

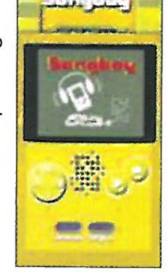

¡Tírate de la motooo...!

¡EL X-BOX EXISTE!

Parece ser que el misterioso proyecto X-Box de Microsoft va tomando poco a poco visos de hacerse realidad. Todo indica que técnicamente la esperada consola multimedia de 128 bits será una auténtica maravilla. El monstruo de Bill Gates (con formato DVD-ROM y sistema operativo Windows) contará con un impresionante procesador central de 1.000 Mhz (?), un procesador gráfico de Gigapixel (una de las más afamadas compañías del sector), 64 Mb de memoria RAM (el doble que PS2) y un disco duro accesorio de 4 Gb. Además, y para no ser menos que Dreamcast, el X-Box incorporará un módem interno de 56 kbs para permitir el acceso a Internet. Con esta pedazo de máquina ningún desarrollador deberá preocuparse por las posibles cuotas a pagar para poder desarrollar sus juegos, ya que al parecer el magnánimo señor Gates tiene previsto no cobrar ningún tipo de licencia. En la *Game Developers Conference* que se celebrará en San José a mediados de Marzo, Bill Gates hará públicos más detalles de la consola que por supuesto os ofreceremos en nuestro próximo número.



COMIENZA EL COMBATE DEL MILENIO EN NEO GEO POCKET COLOR



La pequeña gran consola de SNK ya ejerce de maestra de ceremonias del duelo esperado por todos los amantes de los beat'em-ups en 2D. *SNK vs Capcom: Match of the Millenium* ha comenzado su andadura consolera en la Neo Geo Pocket Color y los resultados son absolutamente impresionantes. Con un diseño gráfico y unas animaciones similares al excelente *King of Fighters R-2*, *SNK vs Capcom* presenta a los personajes más carismáticos de sagas como *Samurai Shodown*, *Street Fighter*, *Fatal Fury* o *King of Fighters*. Asimismo, permite una gran variedad de modos de juego, como el clásico uno contra uno, torneo, equipos de tres a lo *KOF* o dos contra dos al estilo tag. Además, este título incorpora divertidos minijuegos con los que poder desbloquear nuevos combos secretos, así como la posibilidad de intercambiar datos con el *King of Fighters 99: Dream Match* de Dreamcast. Toda una maravilla que demuestra que, a pesar de su pequeño tamaño, la Neo Geo Pocket Color sabe pegar muy fuerte.

¡QUÉ BIEN SUENA MI CONSOLA!

La pequeña Game Boy Color de Nintendo no deja de sorprendernos. Además de mantenerse prácticamente como único pilar resistente del Imperio Nintendo pese a su minúsculo tamaño, ahora resulta que los americanos le han encontrado un nuevo uso: reproducir música como si de un walkman cualquiera se tratase. El invento se llama SongBoy y consiste en un adaptador con conexión a PC o Macintosh que se acopla en la parte superior de la consola y gracias a sus 16 Mb de RAM (ampliables a 32) permite descargar de Internet, almacenar y reproducir archivos de sonido MP3. Además, también tiene la facultad de reflejar en la pantalla de la portátil archivos de texto o de imagen para enterarnos de la letra de las canciones que escuchamos, o ver el careto de tipo duro que el solista de nuestro grupo favorito mostró en la portada del disco. Este curioso periférico saldrá en Estados Unidos a finales de primavera a un precio aproximado de 12.000 pesetas.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 16 DE *PLANETSTATION*

>CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS
MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA:
DAVID GONZÁLEZ DEL MORAL (ALCORCÓN)
DAVID MARTÍN SÁNCHEZ (MADRID)
MARÍA J. PELLICER (MAHÓN, MENORCA)

>CONCURSO CRAZY DANCE II
LA RESPUESTA CORRECTA A '¿QUÉ SE ACTIVA CADA VEZ QUE SE PISA UNA DIRECCIÓN O UN BOTÓN EN EL CRAZY DANCE II ERA LA B, 'UNAS LUCES DE COLORES' GANAN:
JOSÉ MIGUEL FUENTES RUBIO (ORDUÑA, VIZCAYA)
MARCOS RODRÍGUEZ CALDERÓN (VILLAVICIOSA DE ODÓN, MADRID)
EDUARDO GARCÍA JUMILLA (MADRID)
EMILIANO RICA CÁMARA (MADRID)
PEDRO JUAN CASTINO TIMONER (CASTELLÓN DE LA PLANA)

>CONCURSO XPLORER
ESTE MES, LOS CINCO XPLORER QUE SORTEAMOS SE LOS LLEVAN:
JOSÉ MANUEL TRIVIÑO BENÍTEZ (YUNQUERA, MÁLAGA)
DAVID GUTIÉRREZ GASCÓN (LA OROTAVA, TENERIFE)
LUIS GARCÍA GONZÁLEZ TEJERO (MURCIA)
VÍCTOR DE BENITO RAMOS (MADRID)
FRANCISCO JAVIER GONZÁLEZ (PUENTE GENIL, CÓRDOBA)

¡MENUDA PLAGA DE ZOMBIS!

Desde luego, los científicos de Umbrella se están pasando el 2000 haciendo horas extras a destajo. Si con *Resident Evil 3: Nemesis* y *Resident Evil Survivor* (podéis saber bastante más sobre ellos en este número) los usuarios de PlayStation no nos cansamos de ver zombis, engendros mutantes y bichos varios, se avecina una plaga de muertos vivientes en el resto del panorama consolero de padre y muy señor mío.

RESIDENT NINTENDO 64

La consola de los 64 bits de Nintendo alberga ya en su catálogo la adaptación de *Resident Evil 2*, el juego en el que Leon Kennedy y Claire Redfield unen sus fuerzas contra, entre otros muchos engendros, el doctor William Birkin. El título incorpora un modo *Arrange* que cambia aleatoriamente los objetos que nos encontremos en nuestras diferentes partidas, así como una serie de diarios e informes que nos darán más información sobre los personajes y el futuro de la serie.

Pero el plato fuerte de la N64 es *Resident Evil Zero*, un título exclusivo para la consola de Nintendo con supervisión de Yoshiki Otamoto (guionista del primer *Resident Evil*) y que desvelará los antecedentes de toda la saga. En el papel de la inexperta Rebecca Chambers (la novata doctora del primer capítulo) deberemos descubrir los orígenes de la organización Umbrella y el T-Virus, así como la razón de la desaparición del grupo Bravo de los S.T.A.R.S. (del que formaban parte Chris Redfield y Jill Valentine). El juego promete una acción trepidante, puzzles muy elaborados y un segundo protagonista llamado Regina (no confundir con la turgente pelirroja de *Dino Crisis*) además de Rebecca. El título aún no ha aparecido en Japón, por lo que tardaremos en verlo en nuestro país.



RESIDENT GAME BOY COLOR



Los muertos vivientes visitarán la pequeña de la familia Nintendo en una traslación a las 2D de *Resident Evil* con todas las localizaciones, personajes, puzzles y monstruos del juego original. Tendremos la posibilidad de manejar tanto a Chris como a Jill y los gráficos explotarán al máximo las posibilidades de la GBC con unos sprites de tamaño considerable y detallados fondos. No hay fecha todavía para su lanzamiento.

RESIDENT PLAYSTATION 2

Finalmente, la imprescindible vuelta de Shinji Mikami a la saga (en *Resident Evil Survivor* ni se le ve el pelo, y vaya si se nota) se producirá en *Resident Evil 4: Umbrella Rising*, continuación cronológica del *Code: Veronica*. El juego está aún dando sus primeros pasos, y lo poco que se sabe de él es que posiblemente utilizará un entorno 3D (adiós fondos prerrenderizados), que Leon morirá con las botas puestas y que interpretaremos simultáneamente a dos protagonistas que deberán cooperar para resolver algunos puzzles o superar determinadas situaciones.

RESIDENT DREAMCAST



Los 128 bits de Sega tampoco se quedan sin su ración de zombis pululantes. Ya ha llegado a nuestro país la versión de *Resident Evil 2*, que se caracteriza por añadir una preciosa galería de ilustraciones, la posibilidad de acceder a todos los modos extra de juego desde el principio (como las misiones Hunk y Tofu) y un curioso modo Extreme Battle que nos permite jugar las misiones extra con Leon, Claire, su hermano Chris y Ada Wong.

Aunque lo que cualquier *dreamcastero* no debe perderse es *Resident Evil Code: Veronica* (recién publicado en Japón), todo un bombazo realizado entre Sega y Capcom y que supone una revolución en la saga al cambiar los fondos prerrenderizados por escenarios 3D con unos movimientos de cámara alucinantes. En un impresionante entorno gráfico manejaremos a una encantadora Claire Redfield, que después de su paso por Racoon City continúa buscando a su hermano en una inhóspita isla dominada por Umbrella Corporation. Asimismo, también tomaremos el control del propio Chris y de un clon de Leonardo di Caprio llamado Steve Burnside, y conoceremos a los sucesores del señor Birkin: los hermanos Alexis y Alexandra. Mención especial para la alucinante intro del juego, mejor que muchas películas de acción.

SATÉLITE JAPO

Si Dalí levantara la cabeza, aparte de darse con la tapa podría disfrutar con el surrealismo de algunos lanzamientos japoneses de los que nos informa nuestro corresponsal Shintaro Kanaoya.

Siguiendo el mismo 'concepto' de juego que *Fluid*, Sony ha sacado al mercado japonés un título similar llamado *Beat Planet Music*. La idea es viajar alrededor de un extraño planeta a bordo de una nave espacial, recogiendo sonidos con los que podremos construir nuestra propia pieza musical. Se ha confirmado el lanzamiento para Inglaterra, así que con un poco de suerte, igual cae algo en vuestro país...

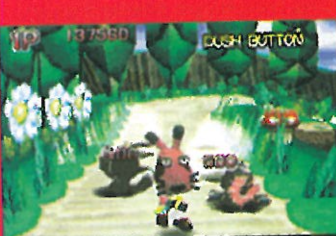
Los gráficos 'cantan' un poco, pero bueno...



No, no es el mantel de la abuela.

Sony Japón continúa apoyando a la pequeña PocketStation lanzando *Pocket Jiman*. Más que un juego, se trata básicamente de una aplicación que permite crear tus propias aventuras o min-juegos al estilo de los cómics. Tiene juegos incorporados a los que se pueden mejorar tanto escenarios como monstruos, para después grabalos en la Pocket y cambiarlos con los amiguetes.

Namco ha lanzado al mercado japonés un nuevo juego para pistola llamado *Resque Shoot Bu Be Bo*. Nuestra misión es convertirnos en el ángel guardián de una especie de perro que padece amnesia (aaah... el surrealismo en los videojuegos, qué gran tema). Deberemos guiarle en su periplo, ayudándole a superar obstáculos y evitando que sufra cualquier mal. Para que os hagáis una idea, si queremos que salte tendremos que darle patadas en el pompis.

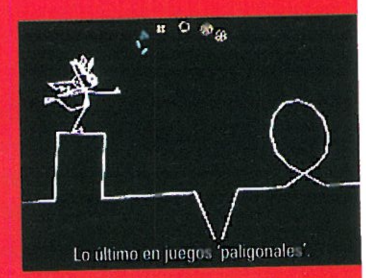


Humor a tiros.

Guerras mundiales con cañones nipones.

ASCII acaba de sacar al mercado un simulador de batallas de la Segunda Guerra Mundial llamado *Panzer Front*. En el papel de todo un señor general, tendremos que tomar el mando de una flota entera de tanques a través de diversas misiones y batallas. Cual político en elecciones buscando partido para coaligarse, podremos vendernos al mejor postor a lo largo de los 28 escenarios, ya sean Alemanes, Americanos o Rusos.

Sin ningún tipo de pudor a la hora de sacar juegos, digamos, 'diferentes' (*pa chulos ellos*), Sony Japón está a punto de lanzar la última creación del productor de *PaRappa*: *Vib Ribbon*. Controlaremos una extraña figura formada por palotes a través de numerosos terrenos formados por esquemas musicales. Como en *PaRappa*, habrá que pulsar los botones correctos en el momento adecuado para conseguir ejecutar melodías.



Lo último en juegos 'paligonales'.

FUERA DE ÓRBITA

En un alarde de generosidad sin precedentes, *PlanetStation* tira la casa por la ventana premiando con regalos a las mejores cartas que lleguen para las secciones *El Videojuego del Milenio* y *Los Peores Trucos*. Mientras esperamos vuestra respuesta masiva hemos decidido hacer este mes un *Fuera de Órbita* especial dando cabida a dos inclasificables colaboraciones-bomba recibidas por correo.



LA REVISTA DEL MILENIO

Últimamente nos sale competencia hasta de debajo de las piedras. Lucero, creador del celebérrimo juego *IRPF Hacienda's Declaration Simulator* del que hablamos el mes pasado, nos ha enviado la portada de una nueva publicación llamada PirateStation cuyo lema reza "Guías, Mentiras y Cintas de Vídeo". En ella aparecen auténticas primicias dentro del género del *survival horror* como el terrorífico *Leticia Sabater's Evil Crisis* o el escatológico *Txumari Alfaro Abueling Boticator*. Tampoco faltan bombazos de otros géneros como *Ana Rosa Quintana Fighter* (beat'em-up), *Bertin Um Jammer Mariachi* (musical) o *Lewinsky Becaria's Simulator* (eeerr...¿purito de feria'em-up?). Pero, sin duda, lo que se lleva la palma es la guía exclusiva *Operation Rociito (Nasal Mission)*, ya que los puzzles de este título no han podido ser resueltos ni por los restauradores de la pirámide de Keops.

MI LECTORA ES UNA BRUJA

Trabajar, comer y dormir en una redacción entraña también sus peligros. Si no nos creéis, echad un vistazo a esta carta pseudo-esotérica que ha aterrizado en nuestra oficina, remitida por Marina Estelles de Valencia.

PLAZO MÁXIMO 4 DÍAS
Con la Play Todo es Posible
Esta carta te la mando a ti para que tengas suerte con tu consola. El original se encuentra en Lepe, España y ha dado 900 vueltas al globo terráqueo. Ahora la suerte os llegó a los redactores, tendréis suerte si en el plazo de 4 días después de haber recibido la carta la seguís mandando. Recibirás suerte, seguro. Tienes que entregar esta carta en menos de 96 horas después de haberla recibido, junto al original debes mandar 9 más con 2000 pesetas por carta. Cuando las hayas mandado estáte atento al cuarto día. Esta cadena se inició en Valencia (de hecho yo la acabo de iniciar) y ha sido traducida a 9.876 idiomas. En cuatro días recibirás una sorpresa aunque no creas en la suerte y el destino.
Si no piensas mandarla, ten en cuenta lo siguiente:
Anelka, conocido jugador del Real Madrid, tiró la carta a la basura nada más recibirla. Al cabo de cuatro días se le estropeó la consola y las existencias se habían acabado en toda Europa.
El director de Sony España recibió la carta y como se aburría de la rutina decidió mandarla. A los cuatro días recibió la noticia de que España era líder europeo en ventas.
(Tono pijo) Los papás de Alejandrito Lecquio Obregón le compraron una Play al nene, que recibió la carta un mes después y como no sabía más que tirarle *ñardos* a los periodistas y estaba muy ocupado con esta tarea, se olvidó de mandar la carta y cuatro días más tarde le mordió un perro que además se comió la consola.
Recuerda: Si no quieres que te pase algo semejante manda las diez cartas. Esta carta es energía positiva, o negativa según el uso que le des.

Evidentemente no hemos hecho el más mínimo caso a lo que dice la misiva, no porque no seamos supersticiosos (Drako tiene sus "calcetines de la suerte del cierre" que para nuestra desgracia nunca lava para no perder la "magia"), pero es que tras vaciar los bolsillos para enviar las 10 cartas con 2000 pesetas cada una sólo logramos reunir una extraña moneda de 25 pesetas con un señor calvo en la cara y un aguilucho en la cruz, un bono-tren con nueve viajes marcados, unos pistachos que sobraron de los festejos Navideños y una entrada de la película *Las aventuras de Jaimito* pasada cinco veces por la lavadora.

De todas maneras ¿qué desgracia nos puede pasar? ¿Que nos quedemos calvos? ¿Que nos pasemos las noches sin dormir trabajando? ¿Que Pedro Ruiz escriba poesía? ¿Que salga al mercado una tercera parte de *Hugo*? A estas alturas de la película ya hemos sufrido tanto que no hay nada que pueda asustarnos.

¡PARTICIPA Y GANA!

A partir de ahora la mejor colaboración que recibamos para *El Videojuego del Milenio* será premiada con un fantástico mando Viper de Blaze. Recordad que en esta sección debéis describir cómo sería el videojuego de vuestros sueños ilustrándolo, a ser posible, con dibujos. Por otra parte, aquel lector que nos envíe el mejor Peor Truco (bonita paradoja) del mes, recibirá una tarjeta de memoria de 2 megas, también de Blaze.

Escribe a C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envia un e-mail a planet@intercom.es





GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)





PLAYSTATION +DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + UN MANDO +MEMORYCARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION+ DUAL SHOCK + JOYPAD + MEMORYCARD 1Mb 23.490
SCREENBEAT SOUNDSTATION 12.490
VOLANTE SPEEDSTER 15.490
VOLANTE V RALLY 2 9.490
TOPDRIVE 2 10.490
AVENGER 8.990
PREDATOR 2 8.990
P7K LIGHTGUN 4.990
DUAL SHOCK 4.500
VISION PAD 1.490 (AZUL, ROJO, VERDE, AMARILLO)
DEVASTATOR 3.990
RATON SAMURAI 1.990
MEMORYCARD 1Mb 1.590 (AZUL, ROJO, VERDE, NARANJA)
MEMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100

ACE COMBAT 3 7.990

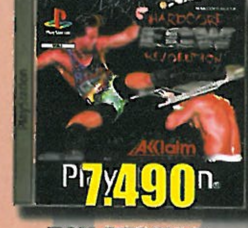


COLIN McRAE RALLY 2 8.490



EHRGEIZ 8.490

GRAN TURISMO 2 8.490



HARDCORE ECW 7.490

ISS PROEVOLUTION 8.490



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490

PRIMERA DIV. STARS 7.490

RESIDENT EVIL 3 8.490



TOY STORY 2 8.490

ACTION MAN 8.490
ASTERIX & OBELIX 7.490
COLONY WARS 7.490
COOL BOARDERS 4 6.990
FIGHTING FORCE 2 8.490
FINAL FANTASY VIII +CAMISETA +MEMORY CARD Y FUNDA +POSTER 10.990
GRANDIA 7.490

MTV SNOWBOARD 8.490
MUSIC 2000 7.490
RALLY CHAMP. 7.490
READY 2 RUMBLE 7.990
ROAD RASH JAIL 7.490
SHADOW MADNESS 6.990
SOUTH PARK RALLY 7.490

SPECOPS 8.490



SUPERBIKE 2000 7.490



TARZAN 7.990



TRASHER 8.490



TINY TANK 6.990



URBAN CHAOS 8.490



WUTANG SHAOLIN STYLE 8.490

PLATINUM

CRASH BANDICOON 3 3.490



FINAL FANTASY VII 3.490



NEED FOR SPEED III 3.990



RIDGERACER TYPE 4 3.490



ROAD RASH 3D 3.990



SPYRO 3.490



THEME HOSPITAL 3.990

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58

ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99

CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34

GIRONA
Clerch I Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55

LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30800-Murcia
Tlf: 968 40 71 46

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49

TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75

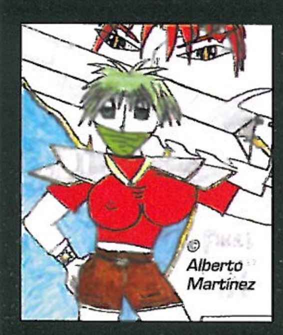
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:

967 193 158

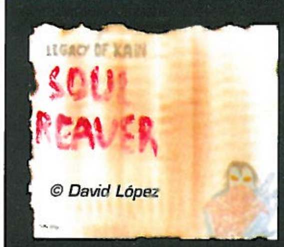
FAX: 967 193 391

Al habla

ESCRIBE A:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es


© Alberto Martínez


© Cristina Franco



© David López



© Josué Castellano



© Juan Andrés Luna

Cuando leáis estas líneas miles de nipones estarán disfrutando de las bondades de PlayStation 2. No os cortéis en preguntarnos las dudas que tengáis sobre esta consola ya que, aunque no seamos japoneses, seguro que jugamos con ella antes que vosotros (¡qué malos que somooooos!)

FIFA 2000 FOREVER AND EVER

Javier Márquez García (Barakaldo)

Hola gente. Soy Javi y compro vuestra revista desde el número 12. En todas las revistas he encontrado fallos (no ortográficos) y siempre son los mismos. He intentado aguantarme hasta que me habéis tocado la moral.

Esto empieza bien. Danos caña y que se entere toda España.

Lo primero: ¿Cómo podéis puntuar más al *FIFA 99* que al *FIFA 2000*? Pero si el *2000* es 2000 veces mejor que el *FIFA 99*.

Vaya, ¿esto es lo que tú denominas "fallo"? En nuestro pueblo a esto se le llama "opinión". Nosotros seguimos pensando que el motor 3D de *FIFA 2000* es algo más brusco que el de la versión del *99* y por eso le hemos bajado algo la puntuación, pero eso no significa que tengamos la verdad absoluta, claro.

¿Cómo podéis decir que *Esto Es Fútbol* es mejor que el *FIFA 2000*? Yo he jugado al *Esto Es Fútbol* y es lo peor que hay en juegos de fútbol.

Pues, sin ánimo de avivar controversias, creemos que técnicamente *Esto Es Fútbol* es mejor. Aunque es cierto que si te gusta navegar entre miles de millones de datos reales, la serie *FIFA* es la ideal. De todas maneras, pensamos que el rey indiscutible del fútbol para Play es *ISS Pro Evolution* pese a sus lagunas en los nombres de jugadores y equipos. Y es que para nosotros el principal elemento a la hora de valorar un juego es la dosis de diversión y adicción que proporciona. Y si luego tiene miles de opciones y datos, mejor, pero (tal como decía el sabio Oh-Li-Bear) "aunque al coche de Drako le pongas carrocería de Sedan, en Drakomóvil se queda".

En donde esté mi *FIFA 2000*...

¡Buf! Esto huele a fanático indignado. Lo que nos faltaba, tras estar meses aguantando a lectores defensores a ultranza de la señorita, perdón, señorita Lara Croft, ahora tendremos que soportar a guardianes de la virtud balompédica de Guardiola y compañía. ¡Socorrooo!

MOGURITO, ¿DÓNDE ESTÁS?

Manuel de la Vega (Elche, Alicante)

¡Hola! Os escribo para que me resolváis algunas dudas.

Todo lo que no sean facturas es bienvenido a la Redacción.

Me he pasado el *Final Fantasy VIII* con todo, pero ha llegado a mis oídos el rumor de que hay dos Guardian Forces más: Mogu y Mumba. ¿Sabéis algo?

Por lo que sabemos, tanto Mogurito como Mumba aparecen en el subjuego para PocketStation *Chocobo World*, donde puedes conseguir objetos para que un GF aprenda la habilidad especial de Mogurito y también para activar una invocación especial de Mumba (al estilo de la verdura Gyhsal que sirve para invocar al Chocobo). De todas maneras, que nosotros sepamos, estos dos personajes no son dos *Guardian Forces* en el sentido estricto del término.

¿Es verdad que no van a sacar *Saga Frontier 2* por problemas de traducción?

Estoo... Antes de leer la respuesta será mejor que te sientes no sea que te desmayes del disgusto: no sólo *Saga Frontier 2* se ha quedado en el limbo de los lanzamientos, sino que además el excelente *Star Ocean 2* tampoco verá la luz en tierras hispánicas. Sé fuerte, Manuel, al fin y al cabo hay otros juegos en el mundo y... ¡buaaaaaaaaa!

¿Qué juegos de rol (no hace falta que sea rol puro) saldrán próximamente?

Acaba de salir *Grandia* y en los próximos meses *Alundra 2* verá la luz. A un plazo más largo esperamos que, como mínimo, llegue el prometedor *Dragon Valor* de Namco, *Suikoden 2* de Konami y el ambicioso *Legend Of Dragoon* de Sony. Por cierto, si eres un gran fan de *Final Fantasy* y te gustan los beat'em-ups quizá deberías echar un vistazo a *Ehrgeiz*...

¿Para cuando una guía de *GT2* con los coches que te regalan?

En los próximos dos meses aparecerá información en Planet de este gigantesco juego de conducción.

Gracias por adelantado.

En esta sección todo el mérito es vuestro. Por cierto, no hemos respondido a tu solicitud de trucos porque de ello se encarga *Trucos Solicitados* y no *Al Habla*.

PD: Tengo *Thrill Kill* (con el método del parche en el ojo) y es divertido pero pobre en historia y gráficos.

Bueno, nosotros nos sentimos muy identificados con los juegos pobres en historia, porque los redactores hemos sido históricamente pobres (antes de que nos apedreéis por este comentario con menos gracia que el bigote de Charles Bronson preferimos abuchear nosotros mismos este penoso comentario: ¡Uuuuuuuuhhh!).

¡CÓMO CRECE ESTO!

Hell Spawn (Cartagena, Murcia)

Buenas, planeteros. Os escribo para ver si de una vez publicáis mi carta, que ya van 5 ó 6. Tendríais, por ejemplo, que hacer un sorteo con las cartas de los lectores, las que salgan las publicáis, calculáis el espacio y ya está.

¡Genial idea! Pillamos unas cuantas misivas al azar y luego las publicamos aunque aparezcan los mismos temas diez veces seguidas o tengamos que responder a preguntas tan interesantes como "¿En qué consola saldrá *Tomb Raider 8*?" o "¿A que botón hay que darle para abrir la tapa de la Play?". ¡Tú si que sabes, chaval! ¡Nuestro puesto es tuyo!

Al leerme la sección de actualidad de Planet 17 todavía lo estoy flipando...

Y que lo digas, estamos contando las horas para echarle el guante al calendario de Reiko (¡slurp!).

Van a sacar el *Final Fantasy IX* que tiene que ser la pera, por no hablar del *FFX* y el *FFXI*.

¡Ah! ¿Hablabas de esto? Bueno, tampoco está mal. Viva.

No me gusta la idea de haber quitado la fantastabulosa sección de *Los Peores Trucos*... Podríais dedicar media página a cada sección o mejor una a cada uno.

Lo malo de esta sección es que depende exclusivamente de vuestras gana e ingenio, y hay veces que brilla por su ausencia. Es por ello que a partir de ahora la vamos a incentivar con unos regalitos, para ver si así ponéis algo más de empeño, que se os ve con la creatividad más bloqueada que King-Kong en el maletero de un "Cinquecento".

Ya que estamos, mando unos saludos a los socios/as de "PSX Adictos" que cada vez somos más, y a los que no estáis apuntados ¿a qué cones esperáis?**

¿A que no digáis tacos?

Pues nada, a ver si tenéis güevos de poner mi carta, aunque me conformo con que la leáis. ¡No! ¡No me conformo! Ya me la podéis ir publicando si no queréis que... se lo diga a mi madre. Os lo aseguro es... acojonante.

¿Ah, sí? Pues como se lo digamos nosotros a nuestro padre que es más fuerte que el tuyo...

PD1: ¡Oídos sodos! Aquí sin nada de CDs, vídeos y demás... tal como está la revista está muy bien. Aunque podríais regalar jamón de jabugo... o cheques, por ejemplo.

Como no os conforméis con un mechón de pelo de Drako (de las piernas claro, por que de la cabeza cada vez es más difícil sacar algo que no sea brillo y pelusilla).

PD2: ¡A ver si sacan un juego con otra piba (aún) más buena que la "cómo-crece-esto"! Hasta otra, machotes.

Por el contexto suponemos que hablas de Lara Croft. Lo que no sabemos es a qué te refieres con el "cómo-crece-esto": ¿a la talla de sostén de Lara o a alguna parte íntima de tu anatomía?

CHRONO TRIGGER 2

Diego Pérez (vía e-mail)

Qué pasa gente de la Planet. Os sigo desde el nº3 y puedo decir que sois la revista de Play más conuda que hay.**



¿Qué se puede decir a eso?
*Pos co**nuo.*

Quería preguntaros unas cosillas: ¿Hay o va a salir un juego como *Tony Hawk*?
Hombre a estás alturas ya estará en la calle el juego *Thrasher: Skate And Destroy*, pero mucho nos tememos que no está a la altura del gran *Tony Hawk*. Por cierto, se rumorea que ya se está desarrollando un *Tony Hawk 2* para PlayStation.

¿Para cuando el *Chrono Trigger 2*?
¿Viste el artículo sobre *Chrono Cross* que pusimos en el número 17? Pues ya lo sabes, la esperada segunda parte ya ha salido en Japón por lo que tienes dos opciones: a) Pillar el vuelo Villarriba - Tegucigalpa - Tokio, para pillarte el juego personalmente y jugarlo en japonés. b) Esperar a que algún distribuidor hispánico incluya el juego entre sus lanzamientos esta obra maestra de los RPGs. Claro que con los pedazo de juegos de billar, millón, canicas y tres en raya que corren por esos mundos de Dios y que el público español arde en conocer, igual al final no queda espacio para situarlo entre los elegidos que llegan a la Península...

¿Algún juego bueno de rol para pillarme?
Suponiendo que ya tengas a los indispensables (los dos *Final Fantasy*, claro) nosotros te recomendamos, si tienes un mínimo nivel de inglés, el grandioso *Grandia* (valga la redundancia). Si no dominas la lengua de Mónica Lewinsky te recomendamos *Wild Arms* (aunque es un pelín duro para principiantes) y *Alundra* (más asequible para novatos).

Talue.
Creemos que esto significa "hasta luego". Pues nosotros no vamos a ser menos: talaóxima.

NO ESTOY TONTO

Jesús Morales y Jens Bodo (El Campello, Alicante)

Hola mafiosos. Tenemos que reconocer que vuestra revista es una de las mejores que hay en el mercado, pero lo que más mola es que ponéis una portada en la que luego no salen trucos, ni guía, ni póster del juego, ¡chaval! (A esto nos referimos sobre todo cuando en la Planet 17 ponéis la portada a un futbolista y luego en el interior encontramos la guía de *Tomb Raider: The Last Revelation*).
Pero hombre de Dios, léete un poco más la revista antes de enviarnos una carta. ¿Te has fijado en las páginas que van de la 38 a la 53 de nuestro número 17? Sí, es nuestro especial de fútbol que justificaba la portada y ¿qué hay en él entre otras cosas? ¡Las guías de *ISS Pro Evolution* y de *FIFA 2000*! Y además, aunque no estuvieran, ¿es que acaso no podemos poner la portada de un juego que es novedad o del que hacemos un análisis extenso? ¡Aquí lo que pasa es que siempre queréis ver lo mismo en la portada: chicas, chicas y chicas! ¡Depravados!

¿Sacarán la segunda parte de *Dino Crisis* (por cierto, el juego que más me ha gustado) para la Play 1?
Pues los últimos rumores que nos han llegado apuntan que dicha secuela aparecerá para PlayStation 2, así que ya puedes ir ahorrando... ¡Pero no lo hagas dejando de comprar la Planet!

¿Cómo es posible que una revista de Play tarde tanto en sacar la guía de *Last Revolution* (sic.) y una revista "normal" lo haga antes?
Del juego *Last Revolution* difícilmente vamos a sacar nunca guía porque no tenemos constancia de su existencia. Si te refieres a la última aventura de Lara Croft, *The Last Revelation*, puede que nuestros compañeros ingleses que elaboran las guías (recordad: nuestras guías son de licencia y el resto de la revista se hace en España) hayan tenido algún problemilla debido a la enorme extensión del juego y lo tarde que llegó la versión final del mismo. En todo caso les daremos un pequeño tirón de orejas de tu parte.

Yo pienso (luego existo) que aparte de hablar sobre juegos, podríais informar sobre recopilatorios (ya sabéis, Technics, Ziritione Mix, Bolero Mix 16), pero no me contestéis diciendo que esto no es una magazine de *deejay* porque no estoy tonto.
Bueno, ante esta petición nosotros nos preguntamos: ¿por qué tenemos que hablar precisamente de recopilatorios y no de la crianza de geranios silvestres o del apareamiento de la grulla común? Ya sabemos que otras publicaciones del sector hablan de estas cosas pero, francamente, no sabemos por qué motivo tenemos que dar cabida a este tipo de secciones en una revista de videojuegos (a no ser que el señor Bolero se pase por aquí con un maletín con el importe en metálico de lo que gana Juan Villalonga durante el tiempo que pasa entre que mingita y tira de la cadena). Además, puestos a hablar de música, te aseguramos que en la Redacción no se oyen este tipo de recopilatorios sino *Nine Inch Nails*, *Queen*, *Fear Factory* o *The Pixies*.

Y por último, ¿cuándo la Play 2 este a la venta durante un año, creéis que la Play One estará muerta?
Sinceramente: todo depende de la marcha de la PlayStation 2 en el mercado. Si la nueva consola tiene éxito (sobretodo en el mercado japonés), no creemos que la vieja PSX dure más de un año o dos. Claro que tampoco tenemos la clarividencia de Rappel ni un juego de cartas del Tarot a mano, así que vete tú a saber qué demonios pasará realmente. Igual en el 2002 Nintendo se saca de la manga el proyecto secreto *Cachalotín*, la consola portátil más grande del mundo, y acabamos todos saltando con Mario.

PERSIGUIENDO A CAT

Enrique Cuadrado (Madrid)

Hola, el motivo de mi carta es que me siento súper ofendido. ¿Que todas las cartas las publicáis aunque tarden? Venga, que no nací ayer, hace siete meses os mandé una, alabándoos a todos por las risas que me hacéis pasar y porque es la mejor revista.
Es cierto que, al principio, en los tiempos que recibíamos una cantidad moderada de cartas intentábamos contestar a todas. Pero ya hace tiempo que renunciamos a ello por falta de tiempo y espacio, aunque seguimos leyéndolas todas para hacer una buena selección. Por cierto, tal como pudiste comprobar los halagos no son ninguna garantía para que se publique la carta. Aquí no nos vendemos barato: menos halagos y más estampitas verdes en el sobre, leñe.

Claro que también os pedía el teléfono y una foto de vuestra corresponsal Cat Bucannon y creo que eso fue lo que molestó a Drakoqueen, el jefe supremo.
Ponte en nuestro lugar: si tuvieras esa valiosa información... ¿la compartirías con el resto de los mortales? Ahora en serio: la vida privada de nuestros colaboradores pues es eso, PRIVADA.

Mando para todos los concursos ¡y es como si no llegaran las cartas! Si queréis que deje de ser socio, ¡decídmelo y ya está c**s!**
Recibimos entre 400 y 500 cartas por concurso así que no es tan fácil que te toque. Nos alegra mucho que estés suscrito a la revista, pero como puedes comprender eso no es motivo suficiente para que hagamos tongo en los concursos (y no intentes presionarnos enviando fotos tuyas en *top-less* que sólo empeorarás tu situación). Sólo podemos desearte suerte.

Los juegos de rol me parecen una patata pero respeto los gustos, ¿verdad?
¿Y a nosotros qué nos preguntas? Tú sabrás si respetas los gustos de los demás. En todo caso te aseguramos que a nosotros nos encantan las "patatas", por lo que te recomendamos fervorosamente que les des una oportunidad por tu propio bien.

Para terminar, diré a Drakoqueen que estoy sin curro, pero sé mucho de juegos y tengo ideas de posibles trabajos consoleros rentables. Si me echaráis una mano (y no al cuello), me daríais la vida.
¿O sea que escribes pidiendo trabajo y llamas "Drakoqueen" a nuestro director Drako? ¿Qué has estudiado? ¿Relaciones Públicas con Jesús Gil? Por cierto, quizá nos equivoquemos, pero lo de "trabajos consoleros rentables" huele muy mucho a negocios más o menos ilegales. Si fuera así (de momento presumimos tu inocencia) ya puedes ir olvidándonos. Una de las condiciones imprescindibles para entrar en la Redacción es ser más honrado que un buñuelo.

Nada más, coleguis de la Planet de luxe. Se despide un admirador cabreado, que tiene más peligro que McGyver en una ferretería, así que no me la juguéis.
Saludos y, ánimo, que con lo despabilado que eres seguro que encuentras curro. Al fin y al cabo nosotros hemos conseguido colocarnos cuando nuestro máximo galardón académico consiste en la colección de chapas de cerveza que Seed fue acumulando en el bar de la facultad.

¿SEGUIRÁ LA PLANET?

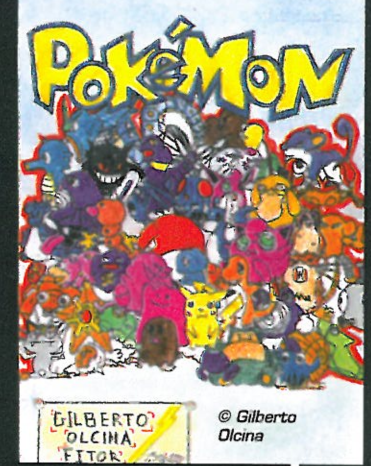
Cristina Franco (Cabezo de Torres, Murcia)

¡Saludos PlanetStation! Me llamo Cristina, y después de más de un año comprando esta revista me he decidido a escribir.


© Gerardo Otero



© Joaquín Izquierdo

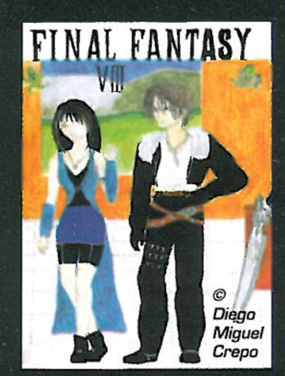


© Gilberto Olcina



© Joaquín Izquierdo

AL HABLA



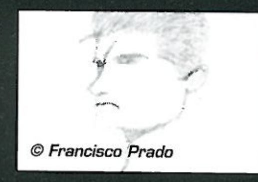
© Diego Miguel Crepo

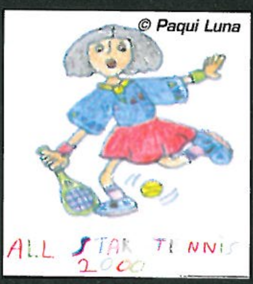

© P. Cruces García



© Juan Luís Lastra


© Laura Giménez


© Francisco Prado



© Paqui Luna

A ver si cunde tu ejemplo entre las lectoras, que esta revista necesita un toque femenino. Desde que se fue Tucán siempre dejamos la tapa del WC levantada y escondemos las cenizas de tabaco (algún vicio feo teníamos que tener) debajo de la moqueta.

Aunque tiempo atrás mandé dos dibujos… ¡sólo publicasteis uno! ¡Qué mala sombra tenéis! Pero no pasa nada, ¿eh?

Por aquel entonces todavía éramos jóvenes e inexpertos, por lo que deberás perdonarnos si en su momento metimos más la pata que el agente de seguros que contrató la póliza a todo riesgo de el Coloso en Llamas.

Quería preguntar que si cuando salga a la venta la Play 2 seguiréis sacando a la venta esta revista. Me refiero que, aunque cambie el título ¿seguiréis ahí?

El único factor que puede acabar con la revista es una baja cantidad de ventas, ya que nosotros pensamos seguir dando guerra ya sea con la Play 1 ó 2. Así que ya sabéis: por favor seguir comprándonos. ¡Hacedlo por el futuro de los peces de colores de Holybear y del transplante capilar de Drako!

He oído un rumor de que iban a sacar cómics de *Final Fantasy VIII*, ¿es eso cierto?

Pues hemos visto figuritas, llaveros, el traje completo de Squall, pósters, mecheros, calendarios y mil cosas más, pero cómics precisamente no. Si alguien sabe algo al respecto del cómic o de una posible réplica de la ropa interior de Rinoa y Quistis, agradeceríamos que nos pasara la información.

¿La banda sonora de *Final Fantasy VIII* se venderá sólo en Japón o también saldrá a la venta en España?

Mucho nos tememos que tu única opción para conseguirla en España es en una tienda de importación especializada o bien grabarla directamente de la consola encima de una maltrecha cassette de gasolinera de Tom Jones *Grites His*, al estilo Holybear.

Es que no la encuentro por ninguna parte. Claro que si aún no está en España ¡con razón no la encuentro!

Pues va a a ser eso. Por cierto, tu petición a los lectores la hemos trasladado a la sección *Play Los Cría y Planet Los Junta*. ¡Hasta otra!

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Si hay por ahí alguien que recorte o tire las revistas atrasadas, dadme todo lo que tengáis sobre juegos como *Final Fantasy VIII*, *Tomb Raider* y *Tekken 3* (reportajes, fotos…). *Please*, escribid a:
Cristina Franco Roda
C/ Mayor nº15, 3º A
CP: 30110
Cabezo de Torres (Murcia)

Ni hao! Me llamo Mireia, tengo 17 años y me gustaría mantener correspondencia con gente de cualquier lugar para intercambiar opiniones sobre música, cine… Me gusta el Manga y todo tipo de juegos, pero en especial los de lucha: *Tekken 3*, *Street Fighter*, etc. (No importa la edad)
Mireia Romero
C/ Fraga, 3-9, ent 2ª
08030 Barcelona

Hola. Soy Joaquín, un chico de 17 años al que le gustaría cartearse con gente de todas las edades, para hablar de los juegos, de sus personajes (especialmente Lara) y también de Manga. Prometo contestar.
Joaquín Rubio Marín
Av. Los Corazones, C/ Conan Doyle, portal 13, piso 9ºD
CP: 29006 Málaga

Hola planetarios. Somos unos Seeds de Santander que están reuniendo a los seguidores de la saga de rol *Final Fantasy* (en especial del *VIII*). Intercambiaremos tácticas, consejos y demás opiniones. Para comunicarnos escribid a:
C/ San Fernando
CP: 39010 Santander (Cantabria)
PD: A poder ser enviad una foto y si queréis un dibujo de vuestro personaje favorito (no vale Mogurito).

Soy Javi. Me gustaría cartearme con chicas y chicos aficionados a PSX (también al cine, música…) Charlaremos, intercambiaremos trucos, etc. Escribidme a la dirección:
Javier Fernández Gámez
C/ Nueva Jardines Pª6, 3ºC
18220 Albolote (Granada)

He formado un club con 6 amigos. Quien se apunte tendrá a disposición una revista con muchos trucos, concursos, sorteos de dibujos… También os mandaremos dibujos para que los coloreéis. ¡Ah! Tendréis un carnet. A quién le interese que escriba a:
Juan Andrés Luna Olaya
C/Mercado nº21, 1º 2ª
El Parador (Almería)

Quiero cartearme con gente viciada con los *Final Fantasy*. Tengo todas las músicas, todos los juegos, maquetas de Cloud, figuras, cartas… ¡Ah! Y tengo 19 años.
Ricardo José Fernández
Av. Constitución, patio 59, puerta 4
CP: 46009 Valencia

Tengo 14 años y me gustaría que me contarais aventuras en los videojuegos, como que os pasasteis el *FFVII* con un punto de vida (yo). Si queréis saber más…
Fernando Gómez Alonso
C/Cigüeña 33, 2ºA
Valladolid

¿DE QUIÉN ES HIJO SQUALL?

Marta Ponti (Madrid)

¿Qué pasa, planeteros? Soy Marta Ponti, alias Rinoa 2 y no voy a deciros que sois la mejor revista del mercado, que sois la más divertida y todo eso, porque es lo típico que dice todo el mundo. ¡Ánimo y no cambiéis, que sois inmejorables!

En un alarde de falsa modestia podríamos decir que somos unos simples siervos de la Play, o que hay otras revistas en el mercado también muy buenas… pero, ¡qué demonios!, un día es un día: somos la mejor revista hecha por nosotros del mundo mundial. Ya está dicho.

Me gustaría decirle a Tifa que esto no es una guerra entre los partidarios de *FFVII* o *FFVIII*, pero para mí el mejor juego de la historia es la octava parte (sin menospreciar nunca a su predecesor, pero ¡es que Squall está para comérselo!).

Marta, por favor, esos comentarios, ¡que somos chicos solteros e inocentes!

¿Os podría hacer una preguntilla de nada, que no me deja pegar ojo?

Faltaría Plus.

¿Quién es el hijo de Laguna? ¿Es Squall? En la página de Laguna aparece mencionado un hijo suyo, pero no dice quién es.

No hay nada en el juego que demuestre taxativamente que Laguna es el padre de Squall, y evidentemente el señor Square no ha querido ponerse al teléfono para despejarnos la duda. Éste, sin duda, es uno de los rumores que más corren por los foros de discusión del juego en Internet. Algunos presuponen que el anillo que Laguna regala a Raine es el que luego lleva Squall. Nosotros creemos que todo es una calumnia y que el padre verdadero de Squall no puede ser otro que…(ta-ta-chán) ¡¡¡Cactilio!!! De ahí el carácter espinoso de Squall.

Antes de irme, me gustaría saludar a Seed y decirle que estoy enamorada de él. Seed, ¡si me dedicas unas palabras, me volvería loca! I love you.

Seed al habla: Gracias por tu apasionada declaración de amor (uno no está acostumbrado a estas cosas desde que dejó de leer a Corín Tellado) pero observa con detenimiento la fotografía del número 14: un hombre con esa barba a medio afeitar, ese pelo desastrosamente peinado y esa mirada de presidiario en libertad condicional no es el más indicado para una cena romántica a la luz de las velas. No habría restaurante que me permitiera la entrada: lo nuestro es imposible.

¡Ah! ¿Os queda alguna chica en la redacción? Yo estoy dispuesta a dar el toque femenino y a llenar esa vacante. Considerad mi propuesta, ¿eh? No os arrepentiréis. Un besazo a todos los redactores y a Drako. ¡Sois los mejores!

Pues no queda ninguna vacante pero, si hay que hacer sitio a una chica simpática como tú, siempre cabe la posibilidad de que alguien sufra un "accidente"… ¡JA, JA, JA! (risa histérica con canción de órgano de película de mucho miedo de fondo).

LO DUDO, LO DUUUUDOOOO…

Jonathan López (Barcelona)

Primero felicitaros por la revista. Bueno, la cuestión es que tengo el *Resident Evil 2* y quiero comprarme el *Resident Evil Director's Cut*, pero el problema es que no lo encuentro por ningún lado. ¿Sabéis de alguna tienda?

Recomendamos que a la hora de buscar juegos tan antiguos echéis un vistazo en tiendas de intercambio y de segunda mano: además de encontrarlos, uno se puede ahorrar unas perrillas. De todas maneras, si no encuentras el *Director's*



EL GALLINERO

DÓNDE HAYA UNA ESPADA...
Carlos E. Moya (Buitrago del Lozoya, Madrid)
¿Vosotros creéis que el *Tekken 3* es mejor en algún aspecto que el *Soul Edge* (perdón, *Soul Blade*)? Yo he probado los dos y opino que sólo en la calidad técnica porque es posterior, y en nada más; sobre todo la jugabilidad del *Soul Edge* es MUCHO mayor. MUCHO.
Aparte de eso, el modo historia (Edge Master) me parece más interesante que esa especie de *Double Dragon* del *Tekken 3*.

PIRATERÍA = ÉXITO
Alberto (vía e-mail)
Yo tengo consola desde hace bastantes años. Tuve una Nintendo, una Mega Drive, y por ultimo mi PSX. Pues bien, no recuerdo jamás que una consola haya progresado y vendido tanto como la Play (la única de la que se pueden piratear los juegos). A mi modo de ver, gracias a que se pueden copiar sus juegos, se han vendido millones de consolas, millones de juegos, millones de mandos, millones de tarjetas de memoria, millones de cables de antena, millones de bolsas porta consolas, y un sinfín de accesorios de los que hacéis publicidad mensualmente.

EL JUEGO
Ignacio Alonso López (vía e-mail)
Gran Turismo era el mejor juego de conducción, pero *GT2* es "el juego". No sólo se ha mejorado notablemente el control de los vehículos, no sólo han mejorado los circuitos (son más y mejores), no sólo se ha incluido un fantástico modo Rally, no sólo han duplicado el número de coches, de fabricantes europeos y de carnés...
Además han conseguido transmitir toda la emoción de conducir de un Mini al coche de Carlos Sainz. ¡Compradlo! Si no lo hacéis desperdiciaréis vuestra consola.

LARA CROFT...
TENLE *BUCHO BIEDO*
Álvaro Rodríguez (Leon)
¿Cómo pueden decir que *Resident Evil 2* da miedo? Hace poco estuve jugando y me pone con mucha menos tensión que la saga *Tomb Raider*.

PLAYSEXTATION
Andrés Rodríguez García (Jódar, Jaén)
Si José A. Tortosa (Planet 10, pág 19) dice que sexo en la Play es ver a Jill Valentine en sujetador, es que no ha visto sexo en la Play. Hace poco me dejaron un juego pirata que se llamaba *SexStation 4*. Su contenido no era sexo era PORNO DURO DEL BUENO.

EL MEJOR *FINAL* DE LA HISTORIA
Eloy Rico (Valencia)
Os pasáis el 50% de la revista alabando a *Final Fantasy VIII* como si fuera Dios. No es para aguaros la fiesta, pero en mi opinión el argumento de la aventura de Cloud es más bueno que el de la de Squall. Y además el sistema de Materia es mejor que el de Extraer ¿no?

Jaime Albero (Málaga)
El *FFVII* es una auténtica mi**da. *FFVIII* le supera en todo: historia, personajes...

Mery (Plasencia, Cáceres)
Dónde se ponga el culito de Zell que se quite el tupé de Cloud.

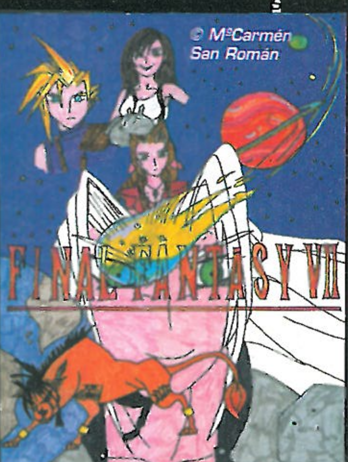
Cut siempre puedes agenciarte la primera parte de *RE* en edición Platinum que es prácticamente idéntica. Tú decides.
Tengo una duda. Mi tía quiere comprarme un juego de Play pero no se por cuál decidirme, si por el *Quake II* o por el *Medal Of Honor*. ¿Cuál me recomendáis?
En menudo aprieto nos has puesto. Vamos a ver, ¿cuántos amigos tienes? Si son muchos quizá te convenga comprarte *Quake II* junto con un multi-tap para jugar con tres compañeros de trifulca más. En el caso de que seas un hijo único asocial como Alexandrito Lecquio Obregón, quizá te convenza más la magistral ambientación y realismo de *Medal Of Honor*.
Y por último me he comprado el *Final Fantasy VIII*, y la verdad es que no sé jugar mucho al juego de las cartas, la pregunta es: ¿para pasarme el juego necesito jugar con ellas?
La verdad es que no, pero si no juegas te perderás una gran fuente de diversión. Eso por no hablar de las facilidades extra que proporciona en el juego principal como, por ejemplo, elementos para construir armas (utiliza la habilidad de convertir cartas del *Guardian Force Quetzal*).
Gracias.
No las merecemos.

PLANETESTUDIOESTADIO
Charlie (Cádiz)
¿Qué tal, Planetarios? Antes que nada deciros que tenéis una revista que es la *best in the world*.
Tal como dijo José Luis Garci cuando recogió el Óscar: *Wi guont to dediqueit dis triumf tu our famili*.
¿Y para cuándo el *UEFA Champions League 2000*? ¿Me lo recomendáis?
Sólo hemos visto una versión previa por lo que sería injusto valorarla. Si nada falla estará en la calle más o menos al principio de esta primavera.
¿Cuándo saldrá el *Hugo 2*? Dios mío, lo necesito.
Para alegría de masoquistas, y decepción de los miembros de la OSTRA (Organización Supresora de Trolls Radiotelevisivos y Audiovisuales) *Hugo 2* ya está en la calle. No abuses de él: puede provocar desesperación, complejo de tonto del pueblo (más que nada por no haber comprado otro juego) y graves desperfectos en la consola (en un ataque de nervios nuestra Play estuvo a punto de pasar de sistema Pal a formato Pal-o incrustado).
Cuando veo los reportajes me río de lo malos que son los chistes. ¿Cómo lo conseguís?
Muy fácil: cuando se nos seca la inspiración le pedimos a Holybear que se descalce los pinreles. En pocos minutos el aire de la Redacción se impregna de una fragancia psicodélica que nos impulsa a escribir los atentados literarios que podéis leer todos los meses.
¿Quién responde en *Al Habla*?
Ése es un secreto mejor guardado que la fórmula de la Coca-Cola o el nombre del tipo que traslada incansablemente los objetos de un baúl a otro en *Resident Evil*.
Bueno, nada más y ¡hasta luego Lucas!
Hasta otra, Donald.

AERIS: LEVÁNTATE Y ANDA
Marcos Ibáñez Piernas (vía e-mail)
Hola (por decir algo, claro).
¿¿¿???
Estaba ojeando el *Al habla* del PS nº15 y vi que decíais que "... esos listillos que dicen que han visto con sus propios ojos el código Action Replay para resucitar a Aeris y jugar con Sephirot que nos los manden", o algo así, y que nunca más usaríais la palabra "peich" en ningún articulo si así lo hacía alguien. Pues bien, hijos de Dios, cumplid lo prometido ya que he aquí el famoso código (para Game Shark / Action Replay): 80000000 - 0000 (el código Master, necesario para que funcione el otro cedigo) y 8009B376 - FF0x (reemplazar la "x" por: "3" para Aeris, "9" para Cloud de joven y "A" para Sefirot). Este código permite que el personaje situado en el 3er slot (la 3ª posición, vamos) "cambie" al elegido. Por supuesto, el juego se volverá totalmente inestable. No es exactamente un proceso de "resucitación", si pensamos en Aeris, pero funciona casi igual. Acabo diciendo que yo NO he probado este código, sino que lo he tomado de una guía del juego, y además quizá no funcione con la versión europea. Si alguien quiere más información, e-mail a Psychic: x4688076@fedro.ugr.es
¡Trampa, trampa! Por lo que dices este código sirve para jugar con Aeris, pero la historia no cambia en absoluto (al final del juego la chica está más muerta que un árbol en *Bricomanía*). Por ello sólo cumpliremos nuestra promesa a medias: sólo escribiremos "peich" los años en los que haya algún tipo de convocatoria electoral en la Península (¿qué queréis?, con tanta campaña política y tanto "subirán las pensiones, bajarán los impuestos, las nubes serán de algodón de azúcar y el conde Lecquio se pondrá a trabajar" al final se nos ha pegado lo de romper promesas).

NOTA DE REDACCIÓN: SI TU CARTA NO APARECE EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERES; QUIZÁ HA LLEGADO DEMASIADO TARDE Y LA RESERVAMOS PARA EL SIGUIENTE.


© Sheila Lindo



© MªCarmén San Román



© Hugo Horrillo



© Óliver Herrera

¡¡¡GANADOR!!!
Premio: tarjeta de memoria de 2 MB, camiseta y gorra de *PlanetStation*.

TRUCOS SOLICITADOS

ATENDIENDO A LA CRECIENTE DEMANDA DE TRUCOS SOBRE *FINAL FANTASY VIII*, ESTE MES OS REVELAMOS LA LOCALIZACIÓN DE ALGUNAS CARTAS ESPECIALES. SI ALGUNA LECTORA ESTÁ INTERESADA EN QUE LE DESVELEMOS LOS TRUCOS DE OTROS JUEGOS DE CARTAS COMO, POR EJEMPLO, EHM, EL *STRIP POKER*, QUE NO DUDE EN ESCRIBIRNOS.

40 WINKS

Todas las llaves de los sueños
Cuando estés dentro de la casa (donde comienzas el juego), mantén pulsado Select y aprieta ●, L1, L2, L1, L2.

Todos los duendecillos
Cuando estés dentro de la casa (donde comienzas el juego), mantén pulsado Select y aprieta ←, ↓, → x3.

Cabezones
Para introducir este truco, debes encontrarte fuera de la casa donde empiezas y seguir los siguientes pasos:
Pausa el juego
Mantén pulsado Select y aprieta L1, ↑, →, L2, ↑.
Suelta Select.
Vuelve a apretar Select y aprieta L1, ↑, →, L2, ↑.

Engranajes a tope
Para introducir este truco, debes encontrarte fuera de la casa donde empiezas y pausar el juego. Entonces, mientras mantienes Select pulsado, aprieta ↓, R2, L1, ↑, R2.

Restaurar las Zzzz's
Para introducir este truco, debes encontrarte fuera de la casa donde empiezas y pausar el juego. Entonces, mientras mantienes Select pulsado, aprieta →, L1, ↑, R1, L1.

Restaurar vidas
Para introducir este truco, debes encontrarte fuera de la casa donde empiezas y pausar el juego. Entonces, mientras mantienes Select pulsado, aprieta L1, ↑, →, L2, ↑.

Restaurar lunas
Para introducir este truco, debes encontrarte fuera de la casa donde empiezas y pausar el juego. Entonces, mientras mantienes Select pulsado, aprieta ↑, L2, ←, R2, ←.

COOLBOARDERS 4

Jugar como Bear
Todo lo que debes hacer es conseguir llegar al final de la fase de la avalancha.

Jugar como Crusty The Snowman
Acábate la pista especial en la montaña de Japón con un 100%.

Jugar como Fast Eddie
Acábate el modo Trick Master con la dificultad situada en Novato.

Jugar como Mars
Acábate el modo Trick master con la dificultad situada en Veterano.

Activar la montaña extra
Introduce como nombre para el torneo NEWHILL.

Activar todas las montañas, personajes y tablas
Selecciona el modo un jugador e introduce como nombre ICHEAT. Si lo has introducido correctamente, oirás un sonido de confirmación. Este truco te proporciona asimismo más puntos para crear tablas.

Activar todos los eventos especiales
Selecciona el modo un jugador e introduce como nombre IMSPECIAL. Si lo has introducido correctamente, oirás un sonido de confirmación.

EHRGEIZ

Vestidos alternativos
En la pantalla de selección de personaje del modo Arcade, mantén pulsado ↑ mientras eliges a un luchador.

Batallas extra
Para conseguir dos luchas extra, debes derrotar a Sasuke en menos de tres minutos y veinte segundos. La puerta parecida a la de Gold Saucer (de *Final Fantasy VII*) se abrirá, y podrás luchar contra Cloud y Tifa antes de la batalla final contra Django.

Vestidos extra para Tifa y Cloud
Para conseguir el tercer vestido extra de cloud, acábate el juego con Yuffie. Para conseguir el tercer vestido de Tifa, acábate el juego con Vincent.

Más vestidos todavía para el resto de personajes
Sigue estos pasos para conseguir el tercer vestido de cada uno de los personajes de Ehrgeiz:
1. Acábate el modo Arcade sin continuar.
2. Acábate el modo Arcade y consigue la espada Ehrgeiz con cualquier personaje.
3. Realiza un combo de 10 golpes en el modo Práctica.
4. Consigue 35.000 puntos en el modo Battle Beach.
5. Consigue 2.000 puntos en el modo Infinite Battle.
6. Consigue todos los vídeos del juego en el reproductor de películas.
7. Derrota a la CPU en el modo Battle Runner en cualquier nivel con cualquier número de vueltas.

Conforme vayas cumpliendo los diferentes objetivos, conseguirás los vestidos correspondientes (pulsando ↓ al seleccionar el personaje correspondiente) en el siguiente orden: Yoko, Han, Prince Doza, Inoba, Sasuke, Jo, Lee y finalmente Godhand.

Jugar el Evil Panel
Derrota a la CPU diez veces consecutivas en el mini juego Battle Panel. Selecciona entonces Battle Panel en el menú superior mientras mantienes pulsado L1+L2+R1+R2.

Jugar como Zack
Para jugar con Zack, el mentor de Cloud en *Final Fantasy VII*, acábate el juego con todos los personajes de *FFVII*. Zack tiene los mismos movimientos que Cloud.

Personajes secretos
Para conseguir los personajes secretos, haz lo siguiente:
Para jugar con Koji Masuda, acábate el juego utilizando cualquier personaje masculino.
Para jugar con Clair Andrewsi, acábate el juego utilizando cualquier personaje femenino.
Para jugar con Yuffie Kisaragi, acábate el juego con Cloud Strife.
Para jugar con Vincent Valentine, acábate el juego con Tifa Lockheart.
Para jugar con Django, acábate el juego con todos los personajes de Ehrgeiz (menos con los de *FFVII*).

FINAL FANTASY VIII

En lugar de pedir más que Pujol tras las elecciones, César López de Felipe ha tenido el detalle de ENVIARNOS trucos. Bueno, más bien ha enviado la manera de conseguir dos de las cartas más raras de *FFVIII* (explicación que nos hemos encargado de ampliar debidamente): la del alienígena y la del chocobito.
Para obtener el naipe del pequeño visitante del espacio exterior, debes tener el Lagunamov, visitar los siguientes lugares y esperar a que tengas un encuentro con un ovni:

La colina de Winhill, cerca de Winhill
La playa al noreste de Timber
La pequeña isla situada al este del jardín de Trabia
La parte oeste del desierto situado en el continente al sur de Esthar, frente a la isla de Cactilio.

No te preocupes, ya que lo único que podrás en cada uno de estos encuentros hacer es mirar con cara de embobado cómo pasa el platillo volante frente a tus narices. Cuando hayas visitado todas estas localizaciones llega el momento de acabar con esta nave. Dirígete a la meseta situada en la parte más septentrional del bosque que hay al norte de Esthar

(¿alguien se ha perdido? ¿no? Pues seguimos), donde podrás derrotar fácilmente al ingenio volador. Por último (ya queda poco, ánimo), aprovisiónate de elixires hasta arriba y ve a las inmediaciones del jardín de Balamb, donde te encontrarás con el pequeño alienígena. Dale todos los elixires que te pida (parece que la Seguridad Social de su planeta no sufraga según qué gastos) y se marchará, dejando como recompensa su valiosa carta.
Para conseguir la del chocobito, debes conseguir el aprecio de la mamá chocobo en los seis bosques de chocobos. Para ello, una vez que ha bajado la madre utiliza el chocosonar y utiliza más tarde el chococebo en este mismo lugar. Una vez lo hayas hecho en todos los bosques, podrás dirigirte al Santuario Chocobo (situado al noreste del mapa).
Y como es de bien nacidos ser agradecidos, responderemos a la pregunta que César también nos enviaba. Dodonner se encuentra en Fisherman's Horizon, fuera de la casa del alcalde. Si le retas, podrás conseguir la carta de Ifrit después de haberla perdido intencionadamente ante el padre de Rinoa, requisito imprescindible para conseguir el naipe de la encantadora muchacha.

Y hablando de Rinoa, Edgar M. Nieto inquiere acerca de la utilidad de su Técnica Especial 'Hada'. Las características de esta técnica son:

1. Hasta que muera o sea petrificada, no podrás controlar a Rinoa.
2. Su poder mágico será cinco veces más potente de lo habitual
3. La muy bruja lanzará hechizos al azar de toda clase (magias de ataque, de estado, etc.)
4. Los hechizos lanzados serán 'gratuitos', es decir, no se descontarán de los que tengamos almacenados.
5. Rinoa es inmune contra estados negativos como Silencio, Confusión, Veneno, etc.

Por último, Edgar pregunta cuál es la mejor forma de agrupar los *Guardian Forces*. Pues bien, aunque hay muchas maneras, después de probar múltiples combinaciones te recomendamos encarecidamente la más equilibrada:

PERSONAJE 1	PERSONAJE 2	PERSONAJE 3
Quetzal	Shiva	Ifrit
Hermanos	Sirena	Rubí
Cerbero	Diablo	Leviathán
Tomberi	Alejandro	Edén
Bahamut	Eolo	
	Cactilio	
	Tren maldito	

GUILTY GEAR
Jugar como Baiken
Para conseguir a Baiken, acábate el modo normal sin continuar.
Jugar como Testament y Justice
Para poder luchar con estos dos jefazos, acábate el modo Arcade en el nivel de dificultad normal. Por cierto, puedes utilizar las continuaciones que te vengan en gana.

KNOCKOUT KINGS 2000
Luchar como Mills Lane
Descalifica intencionadamente a tu púgil en el modo Exhibición para activar a Mills Lane
Recuperarse rápidamente
Pulsa ↓+✕ (utilizando el stick analógico) después de ser derribado.
Patada ilegal
Pulsa ▲+●+✕+■ durante la pelea para darle un puntapié a tu oponente ahí donde más duele.
Luchadores en miniatura
Introduce MINIME como nombre del luchador en la pantalla del modo Carrera. Para desactivarlo, introduce RESETPASS.
Súper puño
Cuando tu oponente está mareado, mantén pulsado R1+R2 hasta que se recupere. Cuando se levante, suéltalos y le soltarás un puñetazo tumbaelefantes que difícilmente podrá olvidar.
Cabezas latientes
Introduce THROB como nombre del luchador en la pantalla del modo Carrera.

MADDEN NFL 99
Estadios extra
Para conseguir un nuevo estadio, introduce su nombre correspondiente en la pantalla de introducción de códigos.

Astrodome:	FOR_RENT
Cleveland Browns Stadium	DOGPOUND99
EA Sports Stadium	EA_STADIUM
Old Miami Dolphins Stadium	NOTAFISH
Old Oakland Stadium	STICKEM
Old Tampa Bay Stadium	SOMBRERO
RFK Stadium	THE HOGS
Tiburon Sports Complex	OURHOUSE

Equipos extra
Para jugar con un equipo en particular introduce su código correspondiente en la pantalla de introducción de códigos.

'90s Greats	HEREANDNOW
'80s Greats	SPRBWLSHUFL
'70s Greats	BELLBOTTOMS
'60s Greats	PEACELOVE
75th Anniversary Team	THROW BACK
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden Team	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
Cleveland Browns '99	WELCOMEBACK
EA Sports Team	INTHEGAME
Hall of Fame	TURKEYLEG
NFC Pro Bowl	BESTNFC
NFL Equipment Team	GEARGUYS
Tiburon	HAMMERHEAD

Largo alcance
En la pantalla de introducción de códigos, introduce LONGLEGS y conseguirás equipos de largo alcance.
Controlar el cara o cruz
Antes de que los capitanes se encuentren, pulsa L1+R1+Start repetidamente.

TOY STORY 2
Pantalla de configuración
En la pantalla principal, pulsa ✕, ●, ■.
Nivel secreto
Si consigues recoger 100 monedas o más en el primer nivel, puedes ir a hablar con Hamm y éste te invitará a darte un paseo por una pantalla secreta. Aquí activar trucos para conseguir acabarte los niveles posteriores.
Activar todos los niveles
En la pantalla principal, pulsa ↑ x4, ↓ x2, ↑ x2, ↓ x3. Si lo has introducido correctamente activarás todos los niveles, pero todavía deberás completar todas las misiones ya que las fichas de Pizza Planet no estarán disponibles.

XENA LA PRINCESA GUERRERA
Ataque y blindaje total
Resalta la opción de Nuevo Juego en la pantalla del menú principal y pulsa ▲, ■, ▲, ■, ■, ↑, ↑, ↑.
Invencibilidad
Resalta la opción de Nuevo Juego en la pantalla del menú principal y pulsa ↑, ↑, ↑, ●, ■, ↑, →, ←.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones inglesas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

MTV SPORTS SNOWBOARDING
Anna calificada para Challenge
80082AE4 4E20
Mitch calificado para Challenge
80082AF8 4E20
Karl calificado para Challenge
80082B0C 4E20
Sakura calificada para Challenge
80082B20 4E20
Calvin calificado para Challenge
80082B34 4E20
Hendy calificada para Challenge
80082B48 4E20
Activar Tsering
8007E444 0000

STAR WARS: PHANTOM MENACE
Energía infinita
800B868C 0063
Nota: Seguirás muriéndote bastante si caes desde suficiente altura
Fuerza al máximo siempre
800B8498 1000
Las piernas no funcionan
80088CDA 0020
Elevarse hasta una plataforma
D4000000 0004
100B83A0 0045
D4000000 0004
100B83A8 0045
Nota: Pulsa L1 bajo una plataforma para encaramarte a ella.
Tener el blaster de Naboo con munición infinita
800B86C8 0063
Tener infinitas granadas flash
800B86B8 0063
Tener blaster de repetición ligero con munición infinita
800B86A8 0063
Tener blaster con munición infinita
800B86A4 0063
Tener lanzamisiles de protones con munición infinita
800B86AC 0063
Tener detonador termal con munición infinita
800B86B0 0063
Tener infinitas bolas de energía Gungan
800B86B4 0063
Tener aturdidor de droides
800B86C0 0001
Tener blaster pesado R-65 con munición infinita
800B86C4 0063

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

ESTO ES FÚTBOL Y LO DEMÁS ES FUTBITO

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú principal. Si lo has hecho correctamente, oirás un extraño sonido aspirante.
Nota: Sólo puedes utilizar un único código a la vez (el último que hayas introducido es el válido).

□, R2, ⇨, L2, L1 .... Jugadorcillos
△, △, L2, L1, L1 .... Cabezones
○, L2, ⇦, R2, △ .... En chándal
⇧, R1, L2, R1, R2 .... Modo blanco y negro
⇦, L1, L1, L1, R2 .... La cabeza como pelota
⇩, R2, R2, R2, △ .... Jugadores en top-less
R2, ⇩, L2, L1, ○ .... Cabecillas a lo jíbaro
L1, R2, L2, ○, R1 .... Modo '70s mode (chaqueta y tejanos)



FORMULA 1 '99 QUEMANDO RUEDA

MODOS SECRETOS
Debes introducir cualquiera de estos códigos en la tabla de puntuaciones del modo Grand Prix. La forma más rápida de hacerlo es acabar una carrera única a 5 vueltas en nivel Fácil y acabar entre los seis primeros.

CARRERA DE ANILLOS
Introduce RINGS como nombre en la tabla de puntuaciones del modo Grand Prix. Comienza en el modo Grand Prix de nuevo y aparecerá una nueva opción, Rings, en la parte inferior del menú donde se encuentran la opción de Carrera Única, Campeonato, etc. En este modo simplemente tienes que recoger el máximo número de anillos dorados en un tiempo límite.

CARRERA SEGURA
Introduce SAFETY como nombre en la tabla de puntuaciones del modo Grand Prix. Comienza en el modo Grand Prix de nuevo y aparecerá una nueva opción, Safety Car, en el menú donde se encuentra la opción de Carrera Única, Campeonato, etc.

CARRERA NOCTURNA
Introduce NIGHTS como nombre en la tabla de puntuaciones del modo Grand Prix. Comienza una carrera rápida para ver el circuito de Monaco nocturno. Selecciónalo para recorrerlo de noche.



SPYRO 2 JUGANDO CON FUEGO

TODAS LAS HABILIDADES
Pausa el juego. Pulsa ○ x4, □ y escucharás un extraño sonido. Ahora dispondrás de todas las habilidades especiales del dragoncete (bucear, escalar y dar cabezazos)

SÚPER LLAMA
Cuando completes el juego al 100% (con 64 orbes en tu poder y 10.000 en cuenta) puedes ir a la puerta situada en las Playas de Dragón y conseguir la Súper Llama sin límite. Una vez hecho esto, salva la partida a través del menú de pausa y sal del juego. Comienza un nuevo juego y graba en la misma tarjeta donde tengas ese bloque, y desde el principio podrás disfrutar de este súper aliento desde el principio.

CRASH TEAM RACING
CORREDORES SECRETOS

Gracias a estos códigos, ya no tienes que convertirte en un auténtico campeón para conseguir los personajes secretos.

PENTA PENGUIN
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ⇩, ⇨, △, ⇩, ⇦, △, ⇧ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido correctamente el código. Ahora podrás seleccionar a Penta Penguin en los modos Versus, Arcade, Contrarreloj y Batalla.

RIPPER ROO
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ⇨, ○ x2, ⇩, ⇧, ⇩, ⇨ en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido correctamente el código. También puedes currártelo ganando la Copa de la Gema Roja.

DR N TROPY
Mantén pulsados L1 + R1 y pulsa ⇩, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇨ x2 en el menú principal. Un sonido confirmará que has introducido correctamente el código. También puedes currártelo completando el nivel de los Tubos de Roo en el modo Contrarreloj.

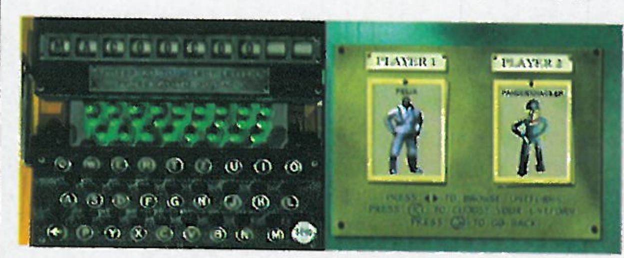


MEDAL OF HONOR
NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS

Como sigan saliendo códigos para este juego, más que una Medalla de Honor va a acabar convirtiéndose en una tienda de bisutería entera. Ahí van tres más.

CÓDIGOS MULTIJUGADOR
Ve a la pantalla de Opciones y selecciona Password para introducir cualquiera de estos códigos en esa especie de máquina de escribir de la señorita Fletcher. Ve entonces al modo Multiplayer para comprobar tanto los personajes (uniformes) como el nivel extra.

HOODDOWN .... Felix , personaje para Multijugador
NUTCRACKER .... Panzer Knacker, personaje para Multijugador
MACOOCOO .... Game Werks, arena de combate para Multijugador





¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET

Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

nº1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship



nº4



Tomb Raider III (2ª parte), Apocalypse, Bichos, ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade

nº5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules y Comparativo volantes PSX



nº6



Reportaje Metal Gear Solid (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

nº7



Rigdge Racer Type 4, Asterix, Metal Gear Solid (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje, Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra (1ª parte)

nº8



Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, Metal Gear Solid (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (2ª parte)

nº9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra (3ª parte). Reportaje especial feria E3.

nº10



Driver, Hard Edge, Gran Turismo, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª y última parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo; Play en la playa.

nº11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego.

nº12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

nº13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1º parte), WWF Attitude, Silent Hill (2º parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

nº14

Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman(1ª parte), Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

nº15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Speed Freaks, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

nº16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: Gran Turismo 2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte), Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

nº17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

ESPECIALES

RESIDENT EVIL 675 PESETAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PESETAS



Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FINAL FANTASY VIII 675 PESETAS



Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

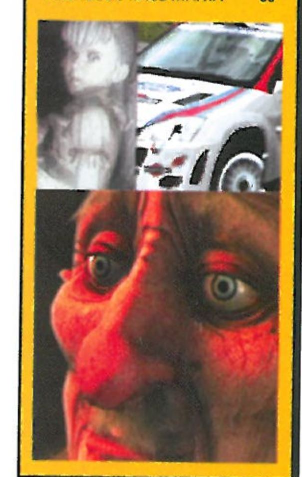
TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
MAYO		
MICRO MANIACS	CODEMASTERS	PROEIN
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
URBAN CHAOS	EIDOS	PROEIN
GRUDGE WARRIORS	TAKE 2	PROEIN
UEFA CHAMPIONS L. 2000	EIDOS	PROEIN
SILICON VALLEY	TAKE 2	PROEIN
PRINCE NASEEM BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
SUPERBIKES 2000	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
RALLY CHAMPIONSHIP	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
CIBER TIGER	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
DUNE 2000	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
STAR. LFP	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
FEAR EFFECT	EIDOS	PROEIN
LEGEND OF LEGAIA	SONY	SONY
LMA FOOTBALL MAN.	CODEMASTERS	PROEIN
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
RAILROAD TYCOON II	TAKE 2	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
ARMORINES PRJ. SWARM	ACCLAIM	ACCLAIM
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
NHL FACE OFF	989 STUDIOS	SONY
WORLD CH. SNOOKER	CODEMASTERS	PROEIN
BALDUR'S GATE	BIOWARE	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	VIS INTERACTIVE	VIRGIN
TRON BOONE	CAPCOM	VIRGIN

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
GEKIDO	NAPS TEAM	INFOGRAMES
RALLY MASTERS	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
CRUSADERS OF M&M	3DO	INFOGRAMES
COLIN MC RAE 2	CODEMASTERS	PROEIN
RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
MK TRILOGY (PLATINUM)	INFOGRAMES	INFOGRAMES
NBA SHOWTIME	INFOGRAMES	INFOGRAMES
SF EX + ALPHA 2	CAPCOM	VIRGIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
KNOCKOUT KINGS 99	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
NHL 99	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
SLED STORM	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS
SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
X-MEN	ACTIVISION	PROEIN
PREMIER MAN. 2000	CANAL + MULTIMEDIA	INFOGRAMES
LUCKY LUKE	INFOGRAMES	INFOGRAMES
RADIKAL BIKERS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
HYDRO THUNDER	MIDWAY	INFOGRAMES
GHOUL PANIC	NAMCO	SONY
SYPHON FILTER 2	989 STUDIOS	SONY
MEDIEVIL 2	SONY	SONY
BARBIE SUPER SPORTS	SONY	SONY
TELEÑECOS RACEMANIA	SONY	SONY
EVERYBODY'S GOLF 2	SONY	SONY
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
GLOBAL ASSAULT	3DO	INFOGRAMES
SARGES HEROES	3DO	INFOGRAMES
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN

Aznar, Pujol, Almunia, Arzalluz, Frutos... nombres que os aterrorizarán durante estos tétricos días de campaña electoral (y no es para menos). Pero si deseáis conocer lo que es realmente el HORROR en esta sección os ofrecemos una selección de los títulos venideros más acongojantes: *Fear Effect*, *Koudelka*, *Vampire Hunter D*, *Drácula Resurrección* y *Alone in the Dark IV*. También os anunciamos el nacimiento de un nuevo clásico, el trepidante y sorprendente *Silent Bomber*. Y para rebajar un poco la tensión y añadir unas gotas de humor echad un vistazo al señor *Jo Jo's*.

ACCESO DIRECTO

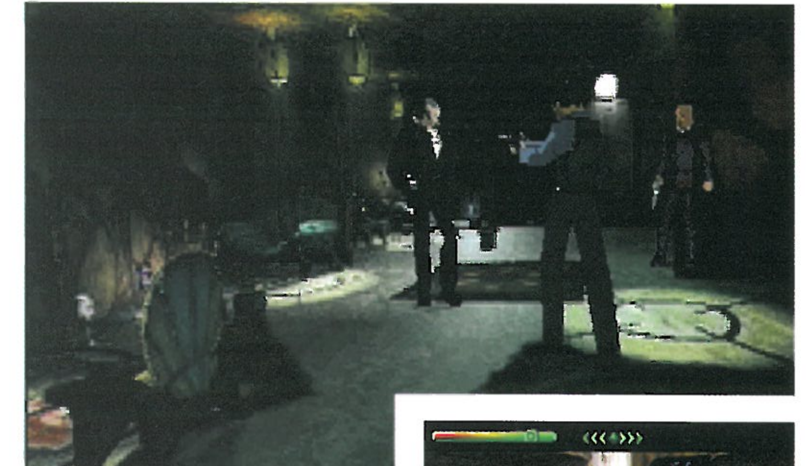
FEAR EFFECT	24
VAMPIRE HUNTER D	27
KOUDELKA	28
DRÁCULA RESURRECCIÓN	31
JO JO'S BIZARRE ADV.	32
SILENT BOMBER	34
NBA SHOWTIME	36
FORMULA 1 RACING CHAMP.	36
RADIKAL BIKERS	37
ALONE IN THE DARK IV	37
TOSHINDEN SUBARU	38
N-GEN RACING	38
COLIN MCRAE 2	39
TELEÑECOS RACE MANIA	39



EN LA BOCA DEL MIEDO

FEAR EFFECT

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: KRONOS
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: EN BREVE



Tomb Raider ha muerto. Viva *Fear Effect*. Hacía mucho, mucho tiempo que no veíamos una aventura desarrollada en occidente que pudiera situarse al mismo nivel que las de origen nipón (quizá desde que apareció el primer título protagonizado por Lara Croft), pero *Fear Effect* parece que demostrará de una vez por todas que para hacer un buen videojuego no hace falta tener los ojos rasgados, ser compatriota de Godzilla y desafinar en el karaoke.





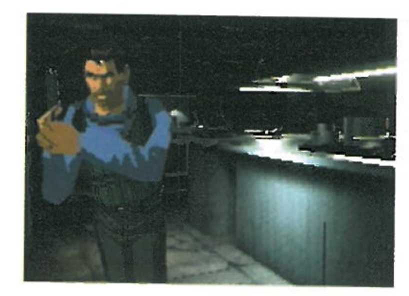


Esta obra de Kronos se nutre de referencias tan dispares como el cine de acción de Hong Kong, las aventuras gráficas de PC, la saga *Resident Evil*, la mitología china o la ambientación del film *Blade Runner*. Intentar juntar todo esto en un solo título podría haber dado un resultado más confuso que un discurso de Darth Vader comiendo polvorones, pero *Fear Effect* goza de una solidez impecable gracias a su refrescante planteamiento y un emocionante guión reforzado con diálogos 100% adultos.





La historia se aleja bastante del sobado planteamiento de "chicos buenos contra señores malos porque el mundo les hizo así". En *Fear Effect* los protagonistas son tres mercenarios (el caracartón Glas, el regordete Deke, y la bella Hana) que intentan rescatar a







"¡Maldito 'efecto del miedo!" ¡Tráeme ahora mismo el Scottex o te frío!"









Deke, uno de los mercenarios, siempre va vestido de negro y peforando al personal. Por eso se le conoce como *Black and Deke*.

Wee Ming Lam, la hija de un acaudalado hombre de negocios que ha sido secuestrada, con el loable objetivo de aderezar sus cuentas bancarias pidiendo miles de millones de recompensa. Evidentemente, para lograr sus objetivos deberán encontrar a la chica antes de que lo haga el señor Lam, ya que si no cobrarán menos que un limpiabotas en una playa nudista. La persecución les llevará desde un Hong Kong versión ciberpunk, hasta el inquietante protectorado chino de Shan Xi. A medida que avanza la historia los tres protagonistas se sumergirán más y más en la villanía que impera en Shan Xi, descubriendo que ese lugar es, ni más ni menos, que la puerta de entrada del infierno en nuestro plano físico.

UNOS FONDOS MUY ANIMADOS

Si pensáis que el argumento es bueno esperad a ver los gráficos. Por las pantallas que acompañan a este artículo pensaréis que *Fear Effect* no ofrece nada nuevo: los típicos personajes poligonales sobre pantallas estáticas prerrenderizadas. Pues no es así. Los fondos no son pantallas estáticas, sino secuencias de vídeo sobre las que podemos mover a los personajes a sus anchas. Ello consigue que veamos constantemente elementos móviles (expulsiones de vapor, engranajes que giran, llamas ardiendo...) que dan una vida increíble a los escenarios. También las texturas tipo "dibujo de cómic" que se han aplicado a los personajes generados en tiempo real ayudan a dar un aire de originalidad al juego, manteniendo la misma estética en las numerosas secuencias de corte cinematográfico que desarrollan la historia.

EL EFECTO DEL MIEDO

Pero todo esto no sería nada si tras esta magnífica fachada no hubiera esa cualidad tan

TODOS TENEMOS UN PASADO

Fear Effect nos ha sorprendido doblemente: no sólo promete ser un gran juego, sino que además ha sido programado por Kronos Digital Entertainment que hasta ahora había tenido una trayectoria con una calidad más discutible que los cuartos de final del festival de canción de la OTI. Entre el curriculum de la compañía encontramos algunos de los peores beat'em-ups vistos por el ojo humano, destacando especialmente *Criticom* que, tal como presagiaba su nombre, provocó algunas de las peores críticas vistas en las revistas especializadas. También se merece una mención especial su participación en la versión de Mega CD de *Eternal Champions*: una castaña pilonga de 16 bits de los que marcan a toda una generación. También es cierto que Kronos ha logrado crear algún juego de lucha aceptable como *Cardinal Syn* o *Dark Rift*, pero viendo los magníficos resultados que han logrado con su primera aventura recomendamos encarecidamente a esta compañía que dejen los puñetazos para el hermano de Anelka.











Este suelo tiene más grietas que la cara de el Fary chupando limones.



¿CORTO EL ROJO O EL AZUL?

El primer puzzle realmente complicado del juego consiste en desactivar una bomba adherida al cuerpo de un soplón amigo de Hana. Armada con unos alicates nuestra heroína debe cortar los cables en el orden correcto antes de que finalice la cuenta atrás. Una equivocación significa acabar con una oreja en Bankok y el píloro en Constantinopla por lo que antes de cortar nada os recomendamos que os hagáis con una póliza de vida de "Seguros La Osa, para palmar como el que no quiere la cosa".



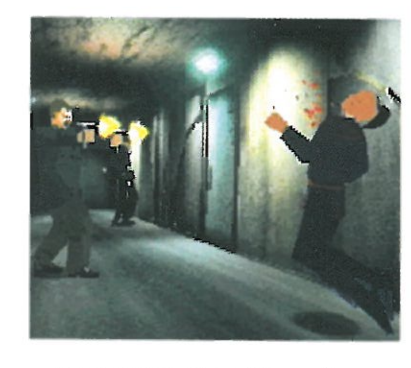




abstracta y difícil de conseguir: la jugabilidad. Es aquí donde *Fear Effect* echa el resto con un explosivo cóctel que combina acción digna del director John Woo (esos tiroteos empuñando dos pistolas...) con unos puzzles que os harán sudar más que al dentista de Ronaldo. Además en el juego no encarnaremos a un solo personaje sino que tendremos a nuestra disposición a los tres mercenarios protagonistas, contando cada uno con sus puntos flojos y fuertes. Otro elemento original del juego es que no existe la típica barra de energía sino una especie de *miedómetro* (para aquellos que no hayan cursado 1° de pre-escolar de inglés como nosotros aclararemos que *fear* significa miedo). Este indicador se altera según nuestro comportamiento en el juego de tal manera que si estamos tranquilos seremos prácticamente invencibles, mientras que si nos entra el canguelo nos freirán al primer disparo.







Estad atentos a los próximos números de Planet porque si se subsanan algunos fallos que hemos visto en la beta de este título (el inventario es tan práctico como un yo-yo a pilas) puede convertirse en uno de los primeros clásicos del 2000.

CON D DE "DRÁCULA"

VAMPIRE HUNTER D

DESARROLLADOR: VICTOR
EDITOR: JVC
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: YA MISMO

Basado en la célebre creación (al menos en Japón) del novelista Hideyuki Kikuchi, *Vampire Hunter D* es una interesante y oscura aventura que, gracias al buen hacer de Virgin, aparecerá en el mercado español para alegría de los fanáticos del *survival horror*. Este título de Victor puede que no sea la *crême* de la *crême* del videojuego, pero sin duda puede ofrecer muchos buenos momentos de sana diversión vampírica y, sobre todo, cuenta con un protagonista que derrocha carisma por todas sus texturas.

El héroe, llamado D, es un ser mitad humano y mitad vampiro cuya cualidad más llamativa es que dispone de una mano izquierda con ojos y boca incorporados. Tras dejar su trabajo como empaquetador de donuts a causa de la progresiva obesidad de su brazo izquierdo, D ha encontrado su vocación como implacable cazador de vampiros. En el juego su misión es encontrar a una chica que ha sido secuestrada en el castillo de un tal Mayerlink, que está infestado de todo tipo de criaturas de la noche (no-muertos, murciélagos, espectadores de *Días de Cine*...). Básicamente el objetivo consiste en explorar las numerosas estancias del edificio, cosa nada fácil dada la ingente cantidad de acertijos y puertas cerradas que hay en el camino.





A nivel técnico *Vampire Hunter D* cumple sin más. Los escenarios prerrenderizados son un tanto simples y los enemigos parecen bastante toscos en comparación con el *glamouroso* protagonista. Por otro lado el juego permite bastante libertad de acciones (saltar, correr, lanzar magias, absorber enemigos, luchar con espada, protegerse...) pero el control tiene menos precisión que Yola Berrocal resolviendo integrales.

Sin embargo estos problemillas no impiden que este título tenga un innegable gancho para los amantes del género de terror y que sea poco menos que imprescindible para los fanáticos de las andanzas de D. Ya sólo falta que alguien traiga a España, aunque sea en vídeo, la subyugante película en la que se basa *Vampire Hunter D* para que saciemos definitivamente nuestra sed de sangre.



El trabajo de matavampiros exige mucha D-dicación.













El protagonista ha hecho una serie con Ana Belén llamada Petra D-licado.





VIVIMOS EN UN MUNDO COMPETITIVO

D no es el único que se dedica al noble arte de cazar vampiros. Durante sus pesquisas por el castillo se encontrará con otros exterminadores como Leila, a la que podemos salvar la vida en un acto de generosidad, o el pesado de Bolgov que no dudara en demostrar su antipatía por el protagonista. Ambos aparecen también en la notable secuencia de vídeo introductoria (lástima que en el resto del juego las escenas de FMV sean tan escasas como pelos pectorales de un Action Man).



ATRÁPAME ESOS FANTASMAS

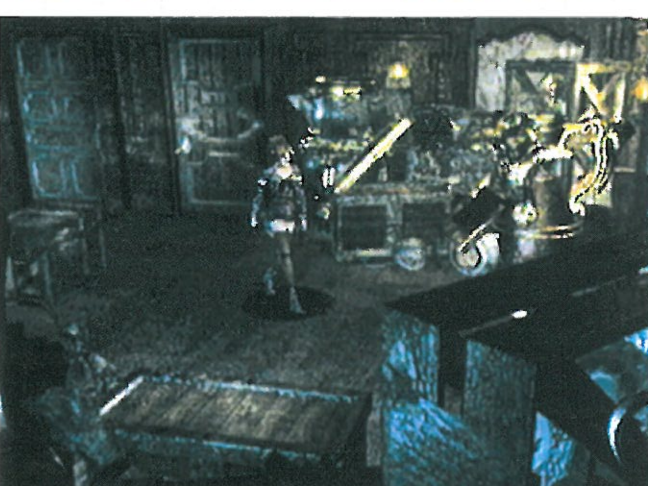
KOUDELKA

DESARROLLADOR: SACNOTH
EDITOR: SNK
DISTRIBUIDOR: ¿HABRÁ ALGUNO?
LANZAMIENTO: SIN CONFIRMAR

Desde que hace más de medio año empezamos a oír hablar de este título, nuestros deseos de poder ponerle las manos encima fueron incrementando día a día en progresión geométrica. Para empezar, el equipo de desarrollo está formado por gente que había estado anteriormente en Square, lo que no es para nada una mala tarjeta de presentación. Además, el juego es la primera superproducción alejada de los mamporros en serie de la compañía SNK, sus 4 CDs incluyen secuencias de vídeo muy elaboradas, y tanto la historia como la ambientación mezclan elementos de *survival horror* con toques roleros. Vamos que, en principio, este título promete más que Almunia y Aznar juntos en campaña electoral. Pero hemos de reconocer que después de darnos unos garbeos por el viejo convento en el que está ambientado *Koudelka* hemos visto detalles que nos han dejado algo decepcionados.

"Yo no olvido una cara pero con la suya, caballero, creo que haré una excepción."







DOS HOMBRES, UNA MUJER Y UN DESTINO

En la noche de Halloween de 1898 tres personajes que no se habían visto antes en la vida se encuentran en un lúgubre monasterio abandonado en plena campiña galesa. Uno de ellos es un guaperas inglés en busca de unos tesoros supuestamente escondidos por los monjes que habitaron el edificio. Otro, un cura enviado por el Vaticano para investigar unos extraños rumores que apuntan a que, según los lugareños, por el monasterio pululan las almas atormentadas de antiguos herejes purificados por la Iglesia mediante el tajante método de "inmolación instantánea a la parilla". Y la tercera en discordia es una joven bruja gitana que sufre unas extrañas visiones cual Carlos Jesús en su buena época, y necesita saber imperiosamente la causa de sus paranoias relacionadas con la abadía.







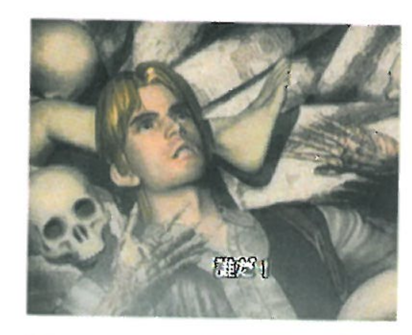
A pesar de que entre ellos no hay muy buen *feeling* que digamos, y cada dos por tres arman unas discusiones propias de una verdulería en hora

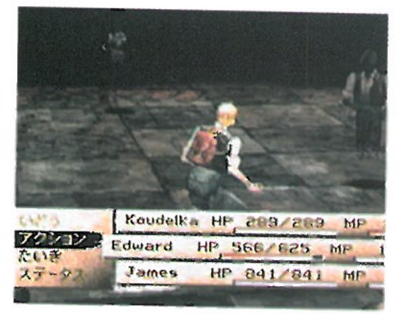
¡POR ENCIMA DE MI CADÁVER!

El curioso sistema de grabación de *Koudelka* consiste en una serie de "zonas francas" distribuidas por el monasterio en las que podremos salvar la partida tantas veces como queramos. Eso sí, antes de poder guardar nuestros avances por primera vez en cada zona tendremos que deshacernos de un jefe final realmente monstruoso.















- Padre, ¿me queda bien el corsé?
- En buena hora me metí yo a cura...

punta, deberán echarse una mano para sobrevivir a la ingente cantidad de monstruos y espíritus que han hecho del monasterio de Nemeton su lugar de recreo. Poco a poco descubrirán que detrás del fantasma de una niña repipi, un pistolero desquiciado y traicionero, el naufragio de un trasatlántico que dejó el mar lleno de cadáveres y el antiguo asesinato de una mujer en extrañas circunstancias se encuentra un misterio muy misterioso que mezcla religión, superstición y brujería maligna.





¿TRES AMIGOS?

Es norma común que la pandilla de protagonistas de cualquier juego sea el típico grupo de colegas que después de salvar al mundo de los malos quedan en el bar de siempre para tomar unas copas y tapitas. Pero lo cierto es que en *Koudelka* los tres personajes principales no parece que vayan a celebrar muchos cumpleaños juntos.

KOUDELKA IASANT: Pese a sus 19 primaveras, esta atractiva gitana, mezcla de Britney Spears y la niña de *El exorcista*, es una mujer de armas tomar que además de grandes poderes mágicos gasta un sarcasmo, una mala leche y una capacidad de liderazgo que convierten a los dos machos de la aventura en patéticos peleles sin iniciativa. Una chica con carácter alejada de los cánones de romanticismo femenino a lo Corín Tellado. ¡A ver quién es el valiente que se atreve a abrocharle la cremallera del traje de noche susurrándole al oído una canción de Perales!

EDWARD PLUNKETT: A este rubiales inglés con cara de ligón de discoteca únicamente le guía la codicia de conseguir cuantos más tesoros mejor. Su especialidad es el jarabe de palo aplicado a monstruos, fantasmas y espíritus varios. A pesar de que intenta hacerse el interesante con Koudelka para poder celebrar conjuntamente un buen fin de fiesta de la aventura, no le vemos disfrutando de los encantos de la chica.

JAMES O'FLAHERTY: Ahora que el Papa está cerca de la jubilación, este cura irlandés podría tomar perfectamente su relevo porque es más carca y sermoneador que Michael Landon en un especial de *Autopista hacia el Cielo*. El hombre no admite el más mínimo matiz de su discurso exculpatorio y propagandístico de la Iglesia católica y conseguirá que sus compañeros pillen unos cabreos que dejan como simples llamadas de atención las broncas de Van Gaal. Ahora bien, a la hora de empuñar un arma y dar leña a los malos, el padre no se corta un pelo.









RESIDENT HILL

Además de un argumento ideal para fans del doctor Jiménez del Oso *Koudelka* cuenta con una realización técnica que recuerda a dos grandes clásicos del terror. Por un lado, su sistema de exploración con personajes poligonales, fondos prerrenderizados y puzzles que resolver para continuar abriendo puertas y poder avanzar es más que similar a *Resident Evil*. La otra semejanza la conforman tanto la meditada aparición de seres espectrales en el momento adecuado como la recreación de una opresiva atmósfera, que evocan claramente los momentos que disfrutamos con *Silent Hill*. Pero para rizar aún más el rizo y dejar claro su anterior vinculación a Square, los desarrolladores han decidido incluir elementos de RPG que lastran un poco la jugabilidad del título. El sistema de combate por turnos, totalmente estratégico, es bastante farragoso y ralentiza mucho la acción, amén de que los soplagaitas de los monstruos se

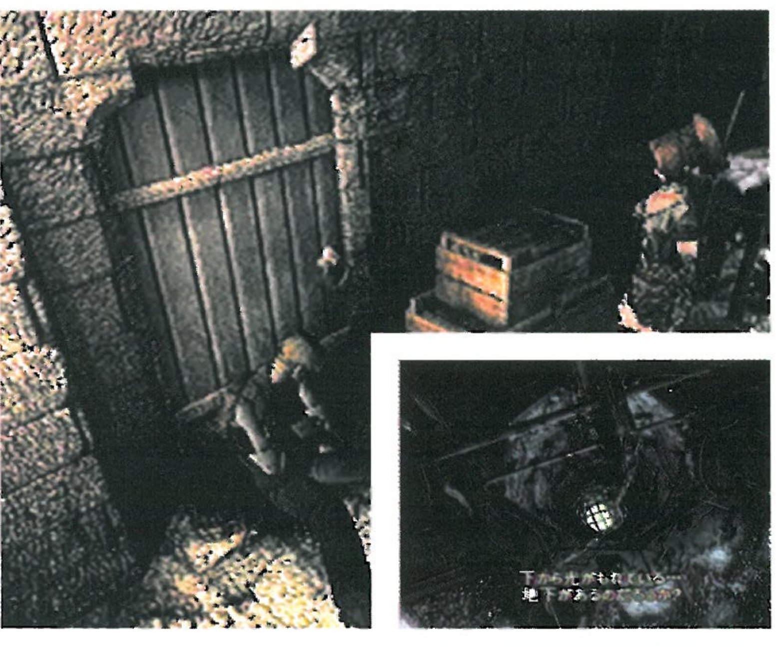
MENUDO CUELGUE

Un elemento fundamental para comprender mejor la historia que se oculta tras los muros del convento son las numerosas visiones alucinatorias que padece Koudelka sin venir a cuento. Podríamos suponer que a la brujita le gustan más de la cuenta ciertos polvos mágicos, pero después de lo de Snake y el diazepam mejor hacemos mutis por el foro.













"Porras Patxi, te recomendé que salieras con una mujer mayor pero te has pasado pues..."

nos presentan sin previo aviso interrumpiendo con asiduidad nuestra exploración. A todo esto se suman algunos detalles como el hecho de que las armas se desgasten por su uso y únicamente podamos conseguir nuevas armas y armaduras derrotando a enemigos, que si bien aportan dosis de realismo pueden llegar a incomodar como un furúnculo dañino en salva sea la parte. Tampoco contribuye a hacer el juego muy manejable el irregular diseño de los puntos de vista de la acción, con transiciones entre pantallas algo caóticas que a veces harán que nos sintamos como un pato mareado. Asimismo, menudencias como la engorrosa necesidad de tener que situarnos en un lugar y en una dirección precisa para poder realizar acciones tan sencillas como abrir una puerta, recoger un objeto o subir una escalera, pueden llegar a convertirse en una auténtica tortura para el jugador.

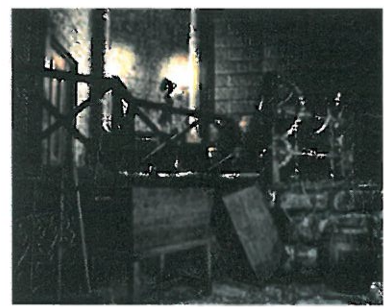


Como podéis ver abajo, aunque tiene sus cosillas, el juego todavía está muy verde.



VÍDEOS DE PRIMERA

A pesar de todo ello, el aspecto de las continuas secuencias de vídeo que recrean las alucinaciones de Koudelka así como las relaciones tempestuosas entre los tres protagonistas y el caserío en el que deben darse unos paseos es sencillamente magistral. Menos espectaculares que las de *Final Fantasy VIII*, pero con una elegancia en la planificación visual soberbia. A este *look* visual de órdago se añaden unos magníficos y fluidos diálogos con increíbles voces en inglés que, además de desarrollar en profundidad el argumento, definen muy bien a los personajes a base de continuas réplicas, contestaciones y apasionados discursos. Mención especial merecen también los excelentes fondos prerrenderizados, que aunque sean a veces más oscuros que el sobaco de Will Smith, contribuyen junto a unos buenos efectos sonoros a crear una atmósfera inquietante que hace más atractiva la historia y ayuda a disimular mejor las trabas a nivel jugable.



Koudelka nos ha dejado una primera impresión agridulce. Si tras este excelente trabajo técnico un potente cerebro gris (tipo Shinji Mikami o Hideo Kojima) hubiese pulido detalles fundamentales para dar empaque al conjunto y hacer la aventura fácilmente jugable, estaríamos ante toda una obra maestra. Pero parece que Sacnoth ha centrado sus esfuerzos en maravillar al personal con unas secuencias de vídeo, una ambientación y unos personajes atrayentes, dejando de lado aspectos más cercanos al jugador y al desarrollo de la acción. Si por alguna de aquellas circunstancias de la vida esta voluntariosa mezcla de *survival horror* y RPG apareciese por nuestro país, ya os contaremos nuevos detalles.



EL CONDE TRAERÁ COLA

DRÁCULA RESURRECCIÓN

DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: MICROÏDS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: EN BREVE

Microïds reincide en las aventuras gráficas aunque en esta ocasión ha cambiado la fauna amazónica que poblaba su anterior lanzamiento, *Amerzone*, por seres de ultratumba. No estamos hablando de un hipotético *PlanetStation: El Videojuego* sino de *Drácula Resurreción* un título cuya historia empieza allí donde acababa el famoso libro de vampiros del celebérrimo Bram Stoker.

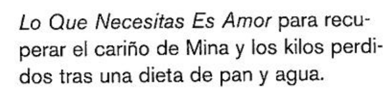
Han pasado 7 años desde que Jonathan Harker acabó con el maligno conde Drácula, salvando así a su querida esposa Mina de la terrible maldición de las vampiras: tener que maquillarse durante toda la eternidad sin poderse reflejar en un espejo. La feliz pareja vive tranquilamente en Londres hasta que, un día, Mina sucumbe a un impulso sobrenatural que la hace volver a Transilvania a bordo de un barco. Como los conocimientos culinarios del zángano de Jonathan no van más allá del sandwich de mortadela con pepinillos (estamos situados a principios del S.XX, mucho antes de la emancipación de la mujer y de la invención de la fabada de bote) nuestro héroe decide tomar inmediatamente cartas en el asunto. De esta manera, Harker se encamina hacia el castillo del conde cual caravana de











Lo Que Necesitas Es Amor para recuperar el cariño de Mina y los kilos perdidos tras una dieta de pan y agua.

VAMPIRO, CON "V" DE VÍDEO

Lo que de momento más nos ha llamado la atención de este juego de origen galo es la extraordinaria calidad de sus numerosas secuencias de vídeo. Tanto las animaciones como el modelado de los personajes es de lo mejorcito que se ha desarrollado en Europa y son el auténtico aliciente para ir avanzando por la aventura.

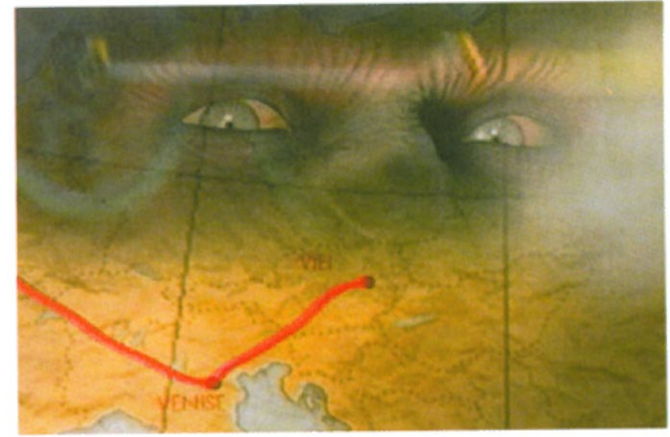
Los gráficos empleados para el juego son bastante parecidos a los de *Amerzone* (fondos planos sobre los que se aplica un curioso efecto para dar sensación de tridimensionalidad) aunque en esta ocasión son algo más nítidos. Lo que no ha cambiado en absoluto es el sistema de juego: hay que mover el cursor por la pantalla para "pinchar" sobre los objetos o personajes que nos interese. Por supuesto no faltan los típicos puzzles cuyo nivel embrollo sólo es comparable al de la pelambrera de nuestro redactor Seed (cada vez que sale a la calle las urracas del barrio intentan anidar en su cabeza).

Para qué vamos a engañarnos, las aventuras gráficas con visión subjetiva ha tenido tanto éxito entre los usuarios de Play como los karaokes de música clásica, pero quizá esta vez el factor terrorífico-gótico obre el milagro. Si la traducción al castellano está a la altura de sus secuencias de vídeo os aseguramos que valdrá la pena echar un vistazo a este *Drácula Resurrección*.





"Vale que aquí sirven el gazpacho fresquito, pero de ahí a tener que comer con pasamontañas, abrigo y guantes..."





"Patxi, ayúdame a ponerme el gorro de lana que no me entraaa...".









ME RÍO YO DE *STREET FIGHTER*

JO JO'S BIZARRE ADVENTURE



¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: ESTÁ AL CAER...



A pesar de su hilarante título, *Jo Jo's Bizarre Adventure* es uno de los proyectos más serios de Capcom en lo que a juegos de lucha en dos dimensiones se refiere. Para que os hagáis una idea, la recreativa en la que se basa esta conversión utiliza la potente placa CPS-III de Capcom, que permite no sólo que los luchadores tengan más y mejores animaciones, sino que gestiona de una forma magnífica hasta cuatro personajes simultáneamente en pantalla. Teniendo en cuenta algunas de las espeluznantes versiones que ha sacado la compañía en este campo (¿a alguien le suena *X-Men vs. Street Fighter*?), cuando se anunció que PlayStation tendría su propia versión del juego os podéis imaginar perfectamente las caras de escepticismo y los comentarios del tipo "*Jo Jo* para Play - Ja Ja para los usuarios" que se oyeron en la Redacción. Y la verdad es que no podíamos estar más equivocados.







DOS ES COMPAÑÍA, CUATRO ES *JO JO'S*

El juego está basado la tercera parte de un famoso manga (*JoJo No Kimiyouna Bouken*) que narra las aventuras de Kujo Jotaro (JoJo para los amigos con un gran sentido del humor) quien, junto a sus compañeros, recorre el mundo en busca del malvado de turno, en este caso un terrible vampiro llamado Dio. Culebrones nipones aparte, el principal motor de la historia es la relación de sus protagonistas con los llamados 'Stands', una especie de entidades espirituales que les protegen y potencian sus habilidades para el combate. La buena noticia es que, como los mejores desodorantes, este compañero nunca nos abandonará y podremos utilizarlo para blo-



Hemos de reconocer que este luchador nos a-sombra cada vez más.



UN VIAJE ALUCINANTE

Uno de los mini-juegos más sorprendentes de *Jo Jo's* es el completo shoot'em-up al estilo *R-Type* del capítulo 13. En el papel de antibióticos improvisados, tendremos que introducirnos en el perjudicado cuerpo de uno de los personajes para deshacernos a tiro limpio de unos parásitos que, cual universitario después de la época de exámenes, se están pegando la vida padre a costa de su progenitor.



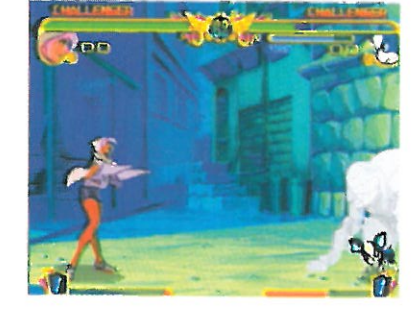
quear ataques, absorber daño, ejecutar saltos dobles y realizar golpes adicionales a la par que vistosos. La parte negativa es que si a nuestro fantasmal acompañante le alcanza algún soplamocos del contrario… ¿adivináis a quién le va a bajar la barra de energía? Además, nuestro Stand cuenta con una barra de defensa propia que irá bajando conforme le utilicemos para protegernos. Cuando este indicador llegue a cero, nuestro enlace con el espíritu se romperá momentáneamente dejándonos aturdidos y haciendo de nosotros el candidato perfecto para recibir una buena tunda de palos, de una manera similar a lo que pasa en *Street Fighter Alpha 3* con los *Defense Breaks*.

Además de ser uno de los elementos más atractivos y originales de *Jo Jo's Bizarre Adventure*, la presencia de estos Stands es la principal causa por la cual este juego debe ser tratado de maravilla técnica, superior incluso al excelente *Street Fighter Alpha*



3. Todavía no logramos entender con qué rutinas de compresión Capcom ha conseguido apretujar la increíble cantidad de animaciones que tiene este juego en los limitadísimos 2 Megas de RAM que tiene la gris de Sony. Pero lo realmente insólito es poder ver, después de sufrir grandes timos como *X-Men vs. Street Fighter* o el reciente *Marvel vs. Capcom*, hasta cuatro personajes distintos (dos luchadores más sus respectivos Stands) haciendo monerías en pantalla (¡Por fin!). Eso sí, los gráficos de la mayoría de Stands no tienen la misma definición que los personajes principales y están algo pixelados, pero os aseguramos que el efecto es realmente sorprendente teniendo en cuenta que es algo que ya no esperábamos ver en nuestra vetusta Play.





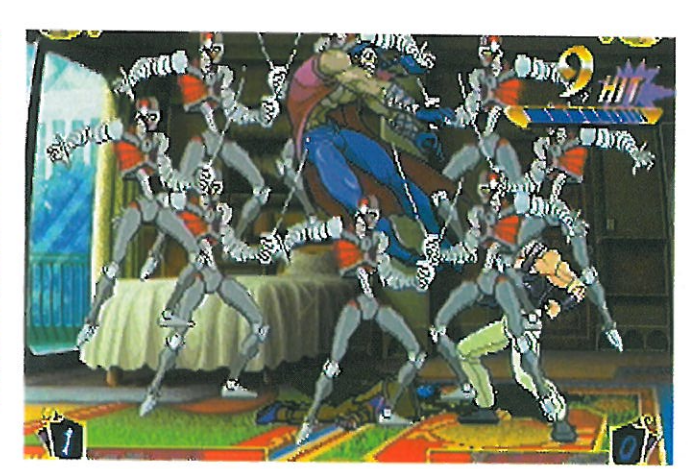




COMBOS 'STAND-AR'

Entre las ventajas que reporta utilizar nuestro Stand, tendremos la posibilidad de realizar combos a gusto del consumidor. Al realizar un movimiento especial y mientras mantengamos pulsado un botón podemos ir introduciendo todas las órdenes y secuencias de golpes que se nos ocurran en un tiempo límite. Cuando soltemos el botón o se acabe el tiempo, nuestro espíritual compañero saldrá disparado hacia el contrario dispuesto a darle unas cuantas razones por las cuales su barra de energía debería bajar muy rápidamente.





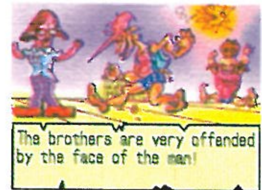
En este juego, como en la Redacción de Planet, es muy fácil que te den un sablazo.



DESDE ORIENTE CON HUMOR

A todo este delirio visual le acompaña un divertido argumento y un tono humorístico-delirante presente en todo el juego. Tanto los personajes como sus Stands llegan a alcanzar cotas bastante surrealistas: desde un perro tamaño pulga hasta un águila que maneja bloques de hielo, pasando por muñecos vudú, sacerdotisas con tendencia a morder donde más duele o una sombra capaz de convertir en niños de parvulario a nuestros aguerridos luchadores. Este conjunto de despropósitos alcanza su mayor expresión en el magnífico modo Historia, en el que emularemos las aventuras por las que Jo Jo y sus compañeros pasan en el manga divididas en diferentes capítulos. En estos no sólo habrá que combatir, si no que también tendremos que enfrentarnos a unos mini-juegos muy trabajados que son algo más que un simple añadido al beat'em-up.

Con todos estos factores (y muchos más que os mostraremos en el análisis definitivo), no es de extrañar que *Jo Jo's Bizarre Adventure* pueda convertirse en el último gran juego de lucha en dos dimensiones que salga en nuestro país para PlayStation. Si eres un fan de este tipo de juegos y la saga *Street Fighter* empieza a repetirte más que un Petit Suisse de ajo, procura estar bien atento al lanzamiento de esta joya en los próximos meses.









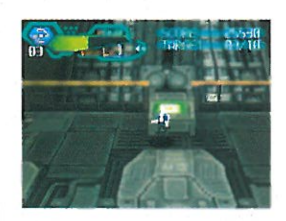
"Normalmente no compro a vendedores ambulantes, pero es que este vendedor de enciclopedias es tan mono...".



ESTALLÓ LA BOMBA RECREATIVA

SILENT BOMBER

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: BANDAI
EDITOR: BANDAI
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: ¿MAYO?







En el futuro puede que hayan "bomberos silenciosos", pero mucho nos tememos que los "basureros silenciosos" seguirán siendo ciencia-ficción.

Aquí tenéis una versión ampliada de los populares llaveros-láser.

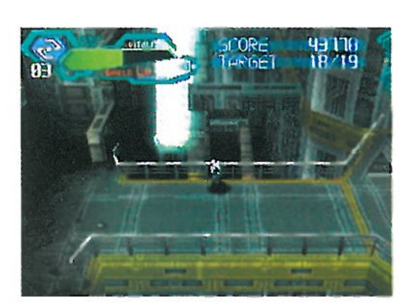
Cada vez es más difícil encontrar títulos que consigan sorprender y aportar algo de aire fresco en un panorama videojueguil que se llena poco a poco de pestiños publicitados hasta el infinito, adaptaciones de andar por casa de licencias millonarias y repeticiones más o menos clónicas del último éxito de moda (al pobre *Resident Evil* le salen parientes lejanos hasta de debajo de las piedras). Por eso este *Silent Bomber*, del que no sabíamos prácticamente nada, nos ha dejado francamente asombrados por su excelente planteamiento, genial realización técnica y trepidante jugabilidad a prueba de bombas.

Y es que en esta pequeña maravilla de Bandai nuestra misión no es otra que poner bombas y causar el mayor número posible de destrozos entre la fauna mecánica y el mobiliario futurista que nos rodee. "¿Pero si en *Bomberman* teníamos que hacer más o menos lo mismo y es un juego al que ya le han salido canas?" os preguntaréis indignados. Pues no, aunque a la hora de causar explosiones e incendios al por mayor no nos lo pensaremos dos veces, este título es mucho más que un simple *Bomberman*.









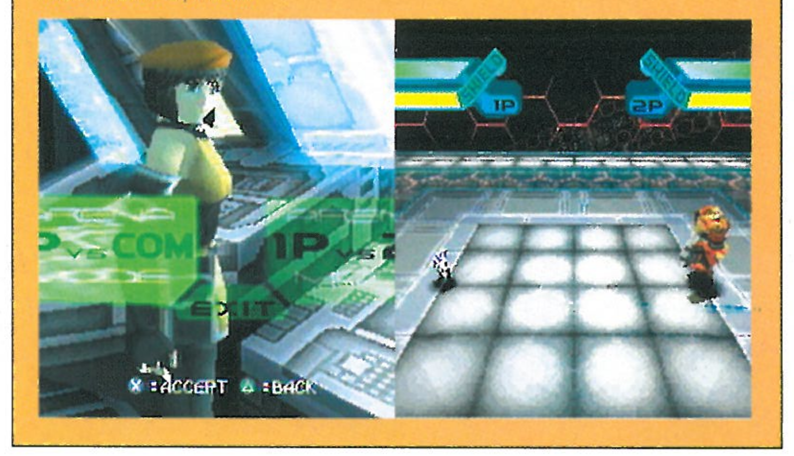


ENTRE BOMBAS ANDA EL JUEGO

Como todo buen héroe japonés que se precie, el protagonista de la historia (sí, este juego de acción y adrenalina al límite también tiene su trasfondo desarrollado en secuencias intermedias) es un hombre muy atormentado por su pasado y con un doloroso conflicto interior que le hace tener siempre cara de no haberle sentado bien la cena. Según nos indica la alucinante intro del juego,

¡QUÉ BUENO ES SER MALO!

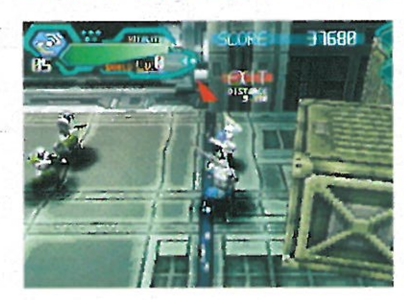
Silent Bomber incluye un modo Arena para dos jugadores en el que podremos retar a un colega a ver quién hace saltar antes por los aires al otro al estilo *Trap Runner*. En un espacio cerrado y sin reglas de ningún tipo todo será cuestión de ver quién tiene más mala leche con un arma en la mano. Lo bueno del asunto es que podremos escoger diversos enemigos y poderosos *final bosses* del juego y disfrutar de lo lindo sintiéndonos el malo de la película.

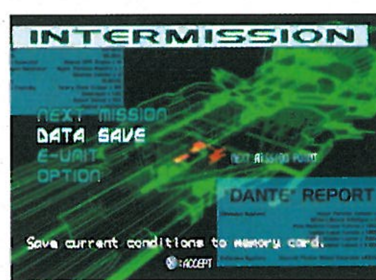


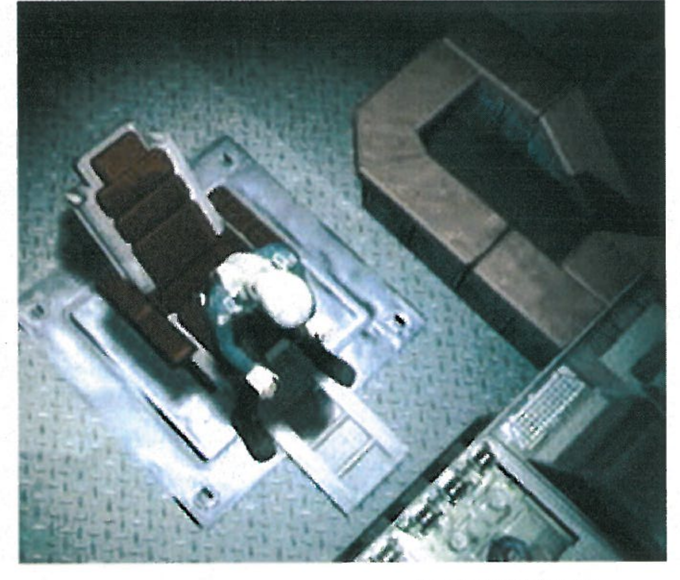










"Fecha estelar 2.024: los pimientos rellenos del capitán Kirk me has sentado como un tiro...¡buuurp!"









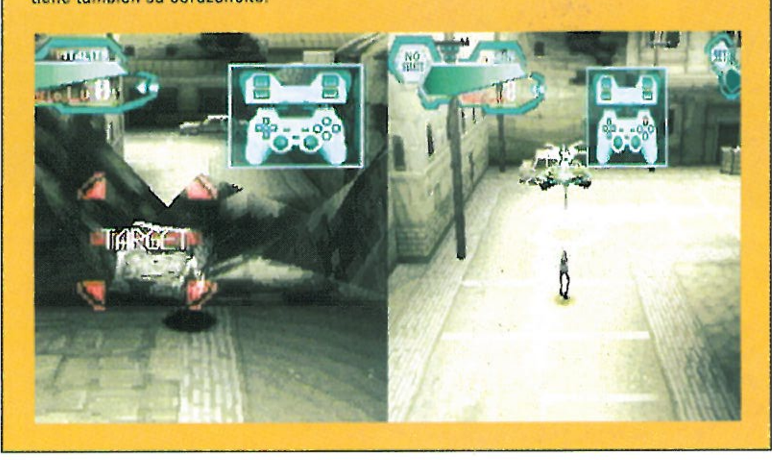
- Soy el hombre más terrible y perverso de todo el universooo.
- ¡Deja de hacer tonterías con la linterna, mendrugo!

el pobre Jutah (miembro de un comando especial del futuro encargado de limpiar el espacio estelar de los omnipresentes malos) está harto de mandar gente al otro barrio con sus habilidades como artificiero. Pero el trabajo es el trabajo, y junto a cinco de sus colegas (entre ellos la bella Ammi y el taimado Benoit) su misión es destruir toda una pedazo de nave nodriza enemiga con una buena ración de robots, tanques y cañones incluidos en el pack.

Aunque... ¡oh, sorpresa! Jutah se encuentra de repente más perdido en la inmensa nave que Carlos Sainz en un Seat Panda de segunda mano y tendrá que abrirse camino por entre 14 niveles diferentes intentando superar sus complejos psicológicos a base de bombazos y buscando a sus camaradas desperdigados por el armatoste sideral. La manera de destruir todo lo que se le ponga a nuestro héroe por delante es muy sencilla: se coloca una bomba al lado, se aparta uno un poco para no acabar chamuscado, y se hace estallar la bomba con el consiguiente efecto destructivo en el objetivo deseado. Parece sencillo, pero cuando nos veamos perdidos en laberintos llenos de plataformas y ascensores y rodeado por rayos láser y disparos de enemigos con poco sentido de la diplomacia tendremos que utilizar nuestros reflejos y picardía de manera notable. Además, de vez en cuando nos encontraremos con los clásicos *final bosses* que tienen una salud de hierro y nos harán recordar con mala idea a los familiares de los desarrolladores del juego.

MIS PRIMERAS BOMBITAS, CHISPAS

Antes de adentrarnos en la gigantesca nave espacial que deberemos dejar convertida en chatarra, tendremos la oportunidad de aprender a ejercer nuestro oficio en una fase de entrenamiento donde además de repartir bombazos como caramelos sabremos algo sobre el atormentado pasado de nuestro héroe. Aunque parezca un simple mercenario pirómano con menos gracia que Isabel Tocino contando un chiste de Eugenio, Jutah tiene también su corazoncito.



ACCIÓN CON MAYÚSCULAS

El juego de Bandai consigue unir a una excelente realización técnica (animaciones y suavidad de movimiento impecables, escenarios y enemigos variados y muy bien diseñados y excelentes efectos de luz) una gran jugabilidad y un ritmo de juego sencillamente frenético, propio de recreativa. Pero pese a la trepidante acción, también deberemos utilizar nuestra inteligencia a la hora de emplear las bombas especiales que iremos consiguiendo (y que tendrán efectos diferentes a los de la simple bomba "estándar" de serie) pues no todos los robots y cachivaches mecánicos que nos encontremos tienen la misma resistencia a nuestros "bombones" de regalo.

Aunque la beta que hemos probado del juego es NTSC y ya se sabe que no siempre las conversiones a PAL son muy gloriosas (a veces parecen una copia a cámara lenta en cinemascope) deseamos fervientemente que el juego que disfrutemos en nuestro país mantenga intacta la tremenda jugabilidad y diversión de esta joya inesperada de los señores de Bandai. Estamos ante un título que puede representar una gratísima sorpresa para todos los aficionados a la acción sin límites.

NBA SHOWTIME ¡QUE COMIENCE EL ESPECTÁCULO!

DESARROLLADOR: EUROCOM
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: MAYO

NBA Jam suspuso para los juegos de baloncesto algo así como un chiste chusco pero divertido. Su carácter paródico (los jugadores presentaban unos cabezones que dejaban pequeñas las dimensiones craneales de Manuel Chaves), su desenfado, inverosimilitud y trepidante jugabilidad hizo que aquellos que sólo conocían la NBA por sus portentosas *cheerleaders* encontraran en el juego la manera ideal de emular a Michael Jordan sin tener que sudar la camiseta. Dentro de poco veremos por estos lares la puesta al día del juego de Midway con el espíritu original totalmente intacto: unas reglas de menos por aquí, unos vuelos con propulsión a chorro por allá, muchas *frivolités* y ninguna táctica y a machacar la canasta rival como posesos. *NBA Showtime* presenta 130 jugadores y 29 equipos de la NBA disponibles para echarse unos partidos dos contra dos en los que la única preocupación es dejar el aro contrario hecho fosfatina. Si las plantillas reales se nos quedan pequeñas también podremos crear nuestro propios jugadores y como guiño a los amantes del horterismo *yankee* tendremos la posibilidad de seleccionar algunas ridículas mascotas de la liga americana que harán aún más surrealistas los delirantes partidos. Todo hace indicar que el aspecto técnico del título no será para lanzar cohetes (los jugadores poligonales tienen una definición bastante chusca y algunas animaciones chirrían más que la cintura de Bogarde) pero la sencilla mecánica de juego y la posibilidad de juntar a cuatro jugadores saltando como pulgas prometen hacer pasar buenos momentos a los que disfrutaron con el divertido *NBA Jam*.









Aquí podéis ver los fornidos maniquíes del aparador del popular local "La Caidita de Roma".







Si la pelota está en la parte de arriba de la pantalla... ¿qué es lo que tiene el jugador en sus manos?

EN LA PARRILLA SE CONDUCE MEJOR

F1 RACING CHAMPIONSHIP

DESARROLLADOR: VIDEO SYSTEM
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: MAYO

Realismo, realismo y realismo. Esto es lo que promete *F1 Racing Championship* para PlayStation. Gracias a la licencia de la FOA (Formula One Administration) este título de Ubi Soft cuenta con las 11 escuderías y los 22 pilotos reales de competición que participaron en el campeonato de Fórmula 1 del 99, cosa que no pasaba en *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2*, el anterior lanzamiento de la compañía francesa sobre la categoría reina del automovilismo.

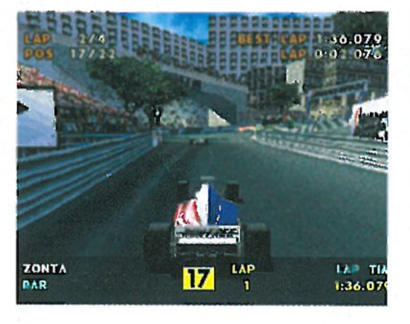
Entre las novedades también se encuentran un modo de escuela de conducción para aquellos que sean más torpes al volante que un ladrón con *parkinson* robando una pandereta. En él podremos fijarnos cómo realizar las vueltas gracias a la inestimable ayuda de un "coche fantasma" manejado por la máquina y recibir sabios consejos (nosotros sugerimos que se incluyan dos muy oídos en Planet: "¡Frena, freeena!" y "El objetivo del juego no consiste en chocar contra la tribuna").

Ubi también promete que el nivel de detalle gráfico superará todo lo visto hasta ahora en el género y que, además, se ha mejorado sensiblemente la jugabilidad respecto a *Monaco Grand Prix RS 2*. Estamos ansiosos para llevar con nuestras propias manos a De La Rosa a lo más alto del podio, pero para eso deberemos esperar a echarle el guante a la versión final del juego.









Lo malo de echar una carrera a dobles es que por mucho que corras siempre te quedas a medias.





En realidad los dos coches son blancos, lo que pasa es que uno tiene aire acondicionado y el otro se recalienta un pelín.

RADIKAL BIKERS

EL SECRETO ESTÁ EN LA PLAY

DESARROLLADOR: BIT MANAGERS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: ¡YA MISMO!















Hace ya algún tiempo que corre por los salones arcade una máquina que, a pesar de contar con un desarrollo sencillo y una parte gráfica simplemente correcta, ha conseguido vaciar de monedas los bolsillos de muchos jugones (y fundir la paga extra de algunos redactores... ¡Buaaaa!). Pero parece que gracias a Infogrames el gastar se va a acabar, ya que está a punto de salir al mercado la versión para PlayStation de este adictivo *Radikal Bikers*.

El juego nos propone convertirnos en un simple repartidor de pizzas motorizado, que debe entregar su pedido a tiempo mientras compite con el chico –o chica– de la competencia para que no le quite el cliente. Para ello, tendremos que recorrer las calles atestadas de tráfico de algunas ciudades intentando esquivar toda clase de estrambóticos obstáculos: desde perros hasta ancianitas, pasando por zombis, basureros transportando contenedores y, por supuesto, unos conductores con un grado de gamberrismo que ya quisieran para sí los macarras de los autos de choque. En la versión PlayStation, además del modo Arcade (calcado a la recreativa) se ha incluido un modo Radikal con nuevos circuitos en ciudades inéditas, así como la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente (en la versión arcade sólo se podía conectando dos máquinas). Aunque todavía se deberían pulir bastantes fallos gráficos (los polígonos saltan con una alegría que ni Clinton bailando la Macarena), *Radikal Bikers* se erige como uno de los lanzamientos más adictivos y frescos de este año.

"El maldito cocinero y su manía de poner todas las anchoas en el lado derecho de la pizza..."

ALONE IN THE DARK IV

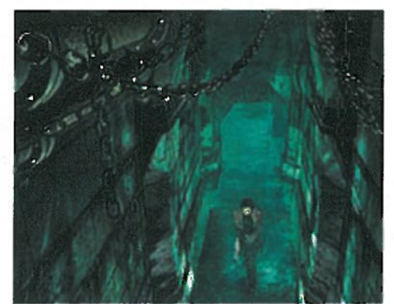
VUELVE EL ABUELO DEL MAL RESIDENTE

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: DARKWORKS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: OTOÑO















Cuenta la leyenda que tras ver el juego *Alone in the dark* los capitostes de Capcom encargaron a un tal Shinji Mikami la realización de algo parecido para PlayStation y de ahí surgió un mito, *Resident Evil*, y un género, el *survival horror*. Pues el próximo otoño llegará a nuestras consolas la cuarta parte de la serie originaria de PC que sentó las bases de una fórmula que ha acabado por repetirse más que la sintonía de *Médico de Familia*. En esta ocasión el detective protagonista de la saga, Edward Carnby, deberá encontrar el paradero de un amigo perdido en una inexplorada isla mientras buscaba unas legendarias tablas de piedra. Carnby tendrá que resolver los puzzles de rigor mientras explora una misteriosa mansión repleta de gran cantidad de monstruos (cada uno con sus puntos débiles y reacciones ante nuestro comportamiento) y donde la luz y la oscuridad juegan un papel fundamental. Ello es debido a que el juego incorpora un revolucionario sistema de iluminación sobre fondos prerenderizados que hará que sólo donde apliquemos una fuente de luz seamos capaces de tener un campo de visión adecuado para recoger objetos o encontrar pistas (por lo visto los inquilinos de la mansión dejaron de pagar el recibo de la luz cuando Marujita Díaz aún usaba chupete). Si la versión para Play consigue mantener la misma calidad gráfica de las capturas de PC que os ofrecemos, el juego de DarkWorks puede suponer una buena alternativa para los amantes del terror consolero al despachurramiento de zombies y demás fauna aberrante.

Como no pongan barandilla al puente no hará falta toparse con un demonio para espicharla.

TOSHINDEN SUBARU LA NUEVA GENERACIÓN

DESARROLLADOR: TAMSOFT
EDITOR: TAKARA
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: FINALES DE MES

Para la cuarta entrega de la serie *Toshinden* los desarrolladores de Tamsoft han decidido renovar un poco la fórmula cogiendo "prestadas" un par de ideas del prestigioso *King Of Fighters* de SNK. Ahora en los combates se enfrentan dos equipos de tres luchadores, cosa que en la práctica significa que si tu primer luchador pierde, le sustituirá uno de sus compañeros de equipo, dándose la partida por terminada cuando tus tres personajes den su brazo a torcer.

Los aires de cambio también han llegado al plantel de luchadores que ha sufrido una renovación a fondo. Para justificar este cambio se ha situado la acción diez años después del anterior *Toshinden*, recayendo ahora el protagonismo en un tal Subaru (¿publicidad encubierta de coches tal vez? ¿para cuándo un *Toshinden Toyota*?). Su maestro, Eiji, que ya aparecía en el primer *Toshinden* esta vez aparece convertido en un malo amargado (al igual que nuestro redactor Seed, que no ha superado el anuncio de boda de Catherine Zeta-Jones).

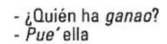
Otro aspecto que añade interés a *Toshinden Subaru* son sus numerosos y brillantes mini-juegos. Entre ellos encontramos adictivos clónicos de *Bust A Groove*, *Arkanoid*, *Tetris* e incluso... ¡una carrera de cerditos trepadores! Tampoco falta una excelente secuencia con dibujos manga que completa un título que contentará a los fanáticos de la saga, pero que quizá se ha quedado un tanto anticuado.










- ¿Quién ha *ganao*?
- *Pue'* ella







Este movimiento es todo un tributo a la ciencia-ficción: se llama Flash Gordo.

N-GEN RACING *TOP GEN*, ÍDOLOS DEL AIRE

DESARROLLADOR: CURLY MONSTERS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
LANZAMIENTO: VERANO

Ya hemos visto en PlayStation carreras de coches, de karts, de motos, de motocarros voladores, de tanques e incluso de caballos (gracias a la "inestimable" intervención de Barbie y su *Barbie Cabalga y Juega*) y ahora los señores de Curly Monsters parece que están dispuestos a mostrarnos qué puede suceder si a unos pilotos de cazas les da por echarse unos piques de altos vuelos. La cuestión consiste en competir en distintos circuitos al aire libre repartidos por el mundo a bordo de unos molones prototipos de aviones de guerra divididos en cuatro divisiones diferentes. Para poder participar en todas las categorías, deberemos ir superando unas pruebas de conducción al estilo *GT* y según los resultados que consigamos en las competiciones dispondremos de una cantidad de dinerillo que nos permitirá conseguir cacharros más potentes. Y a la hora de intentar alcanzar la victoria, no penséis que respetaremos el espíritu olímpico, el *fair play* y todas esas cosas tan bonitas que se dicen sobre el mundo del deporte, sino que acompañaremos nuestras piruetas aéreas con el sistema "misilazo y tetentieso" sobre nuestro rivales. La beta que hemos recibido está aún en pañales y tanto los gráficos como el motor 3D están dando sus primeros pasitos, el control de nuestro avión es algo caótico y el concepto de juego (¿para qué sirve pilotar un avión a cielo abierto si debemos seguir un recorrido prefijado?) parece no estar del todo depurado. Aun así, habremos de esperar aún un buen rato para ver si estas carreras de reactores a lo *Top Gun* alcanzan una buena altura.









Id con cuidado con este juego ya que puede producir eNaGENación mental.





- ¿Cómo va la misión Mike?
- No va mal, eN GENeral.

COLIN MCRAE RALLY 2

EMPIEZA LA *COLINIZACIÓN*

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: EN BREVE





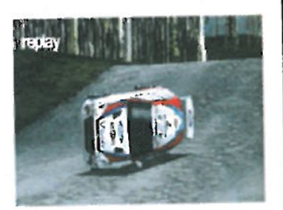




Como sigas corriendo por este patatal en esta carrera no te vas a comer un *Colin.*







"Te lo dije Patxi, aunque sea nuestro patrocinador no ha sido buena idea ventilarse 12 botellas de Martini para estar a buenas con él".

La llegada a la Redacción de la primera beta jugable de la secuela de Colin McRae nos ha dejado un sabor agridulce. Por un lado hemos podido corroborar con nuestras propias manos que este título reúne suficientes virtudes para instalarse sin problemas en el podio de honor de los juegos de conducción para Play (junto con *Gran Turismo 2* y *Ridge Racer Type 4*). La parte negativa es que en la versión a la que hemos tenido acceso sólo se puede ver ¡un coche y un tramo! Vamos, que nos hemos quedado con la miel en los labios y más frustrados que Marco el día de la madre.

Con lo poco que hemos visto ya os podemos adelantar que este *Colin McRae 2* supone un rotundo avance respecto a su antecesor. A nivel gráfico destaca el extraordinario nivel de detalle de los coches. El Ford Focus de Colin luce las lunetas más reales que se han visto en una Play y el extraordinario efecto-muelle de la suspensión hace que, en comparación, las ruedas de los vehículos de *Gran Turismo* parezcan más rígidas que el somier de la Barbie. El estilo de conducción ahonda más en el estilo de la simulación de la primera parte, siendo exigente pero también asequible para el gran público. Si en la versión final se soluciona el efecto *clipping* del escenario y el prometido modo arcade con varios coches en pantalla da la talla, os aseguramos que *Colin McRae 2* dejará a gran parte de la competencia en la cuneta.

LAS CARRERAS MÁS DICHARACHERAS DE LA PLAY

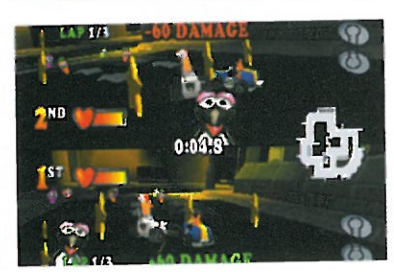
TELEÑECOS RACEMANIA

DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: FALTA MUY POCO









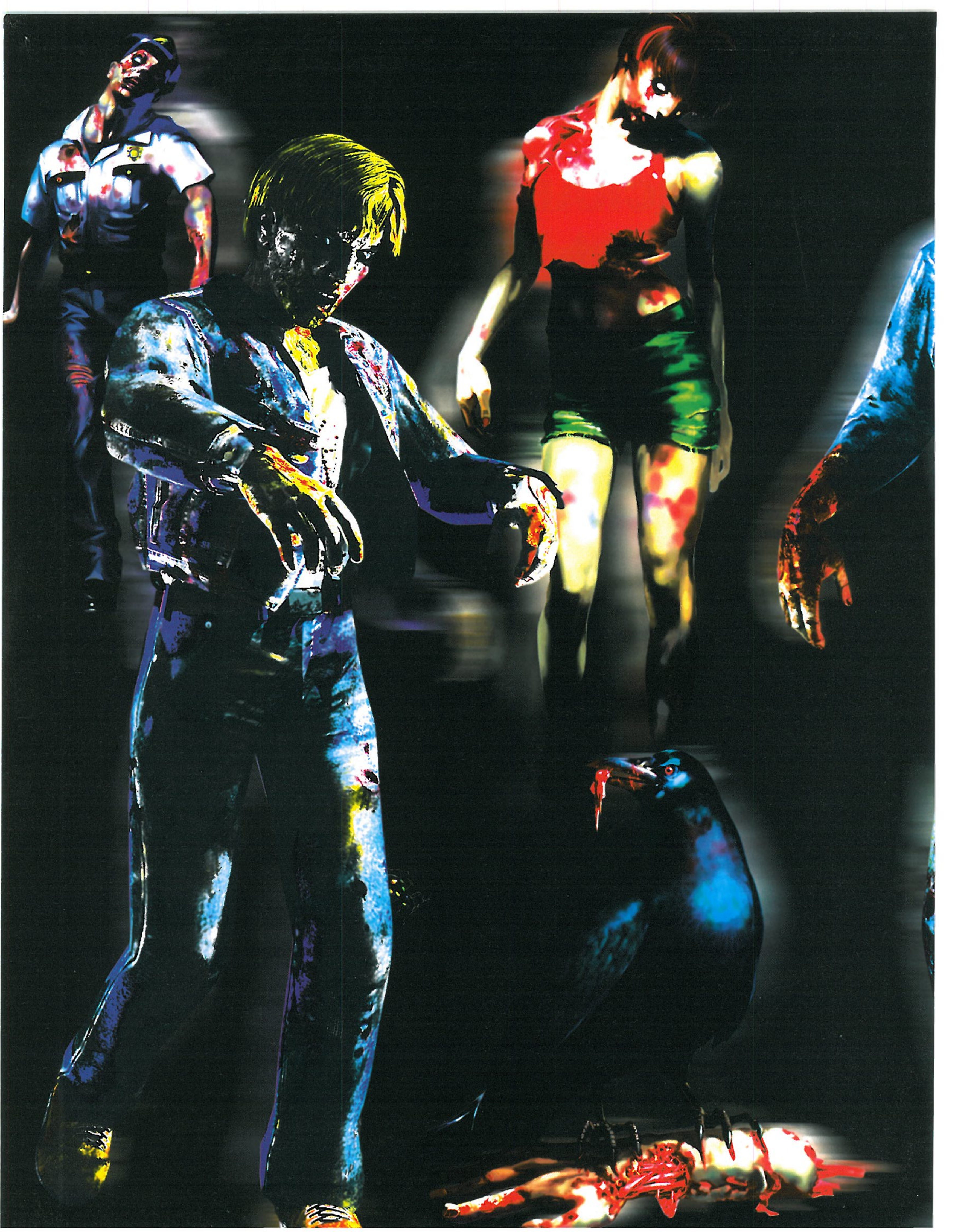
Holybear, vestido con su traje de la Primera Comunión, acudió en su flamante descapotable a la campaña de recogida del tomate.

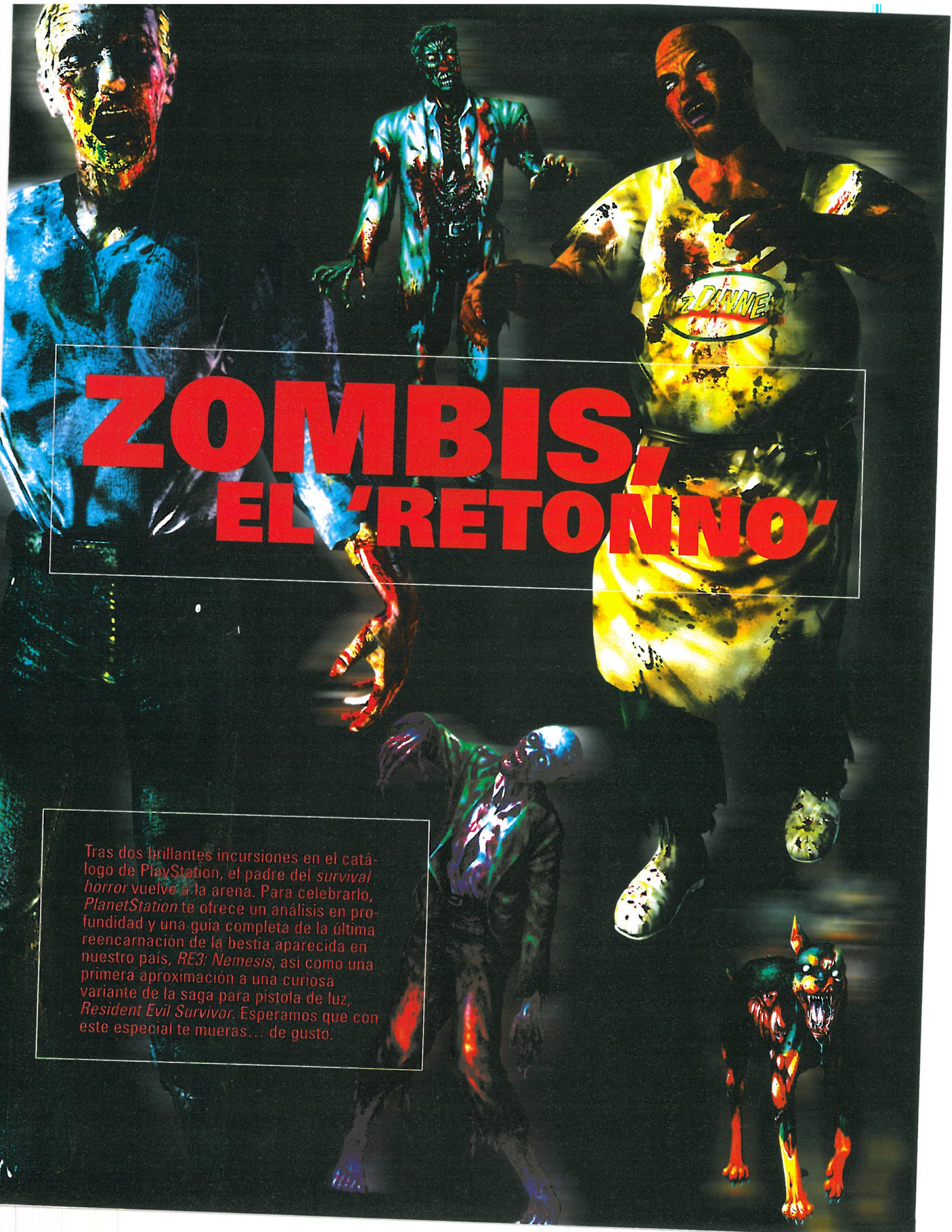




Con tanta explosión, más que teleñecos, van a ser teleañicos.

A los señores de Traveller's Tales les van los muñecos. Después de trasladar a Play las aventuras de Buzz Ligthyear en *Toy Story 2* contraatacan con *Teleñecos Race Mania*, un juego protagonizado por los monigotes de felpa con más carisma de la historia (excepción hecha de ese osazo de peluche humano que responde al nombre de Holybear). A Gustavo, Peggie, Gonzo y compañía les ha entrado para la ocasión una manía muy extendida últimamente: echarse unas carreras a todo trapo en escenarios coloristas con los vehículos más ridículos del mercado y sin reglas de juego que valgan. Según hemos visto en la beta del título tendremos la oportunidad de recorrer 28 circuitos ambientados en las 6 películas protagonizadas por las criaturas creadas por Jim Henson, con unos correctos gráficos en alta resolución pero con un flojo motor 3D y un control del vehículo algo frustrante que esperemos sean mejorados en la versión definitiva. Lo que rogamos que se mantenga intocable es la excelente banda sonora con toques de *country* y *jazz* muy atractivos, aunque a veces tenga menos relación con las carreras que Bertín Osborne con los últimos avances en física cuántica. No es que este juego vaya a deslumbrar por su originalidad (parece que eso de inventar algo nuevo está más pasado de moda que la sotana del padre Apeles) pero esperemos que sepa recrear la diversión y el humor siempre asociados a los míticos Teleñecos.





ZOMBIS, EL 'RETONNO'

Tras dos brillantes incursiones en el catálogo de PlayStation, el padre del *survival horror* vuelve a la arena. Para celebrarlo, *PlanetStation* te ofrece un análisis en profundidad y una guía completa de la última reencarnación de la bestia aparecida en nuestro país, *RE3: Nemesis*, así como una primera aproximación a una curiosa variante de la saga para pistola de luz, *Resident Evil Survivor*. Esperamos que con este especial te mueras... de gusto.







RESIDENT EVIL SURVIVOR

RE-TYRANTE

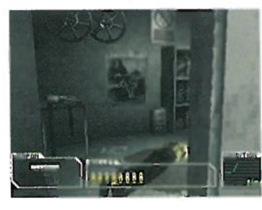
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: ESTE AÑO

Todas las grandes familias tienen su oveja negra. Los geniales hermanos Marx acarrearon durante años al sosainas de Zeppo, la familia de Julio Cesar adoptó al parricida Bruto, los refrescos Coca-Cola contaron con la empalagosa Cherry Coke entre su gama de productos y la saga *Resident Evil*... Bueno, esta serie ha puesto a prueba la fe de sus fans con el lanzamiento en el mercado nipón de *Biohazard: Gun Survivor* (que aquí se bautizará como *Resident Evil Survivor*).

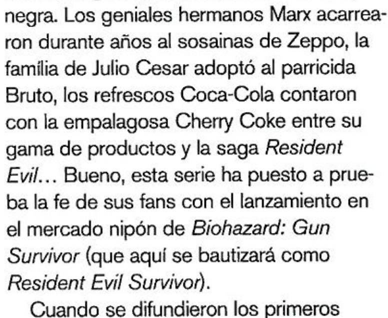
Cuando se difundieron los primeros rumores sobre un *RE* para pistola, todo el mundo imaginó que se trataría de un juego al estilo de la máquina arcade *The House Of The Dead*, en el que se incluiría toda la macabra fauna de la serie. Sin embargo, el resultado final tiene bastante poco que ver con ello ya que se trata más bien de un shoot'em-up 3D al estilo *Doom*, en el que en vez de utilizar el pad nos moveremos con una pistola GunCon.

El virus de *Survivor* es el más terrible de todos los *R.E.*, ya que convierte a los humanos en píxeles andantes.















SABRÉ LO QUE ES AL FIN LA LIBERTAAAAD...

El gran mérito del juego es que pese a que sólo se utilizan tres botones para jugar, el usuario tiene una pasmosa libertad de movimientos que se ejecutan fácilmente: girar, correr, caminar hacia atrás, disparar, acceder al inventario... Gracias a ello, *Resident Evil Survivor* ha podido adoptar algunos elementos (llaves, pequeños puzzles, libertad de exploración...) que lo acercan más al género aventurero que a la acción cargada de adrenalina de otros juegos de pistola para Play como *Time Crisis*.











Todo este interesante planteamiento, sin embargo, empieza a hacer aguas cuando empezamos una partida. Para empezar no hay ninguna brillante secuencia de CG con imágenes que quitan el hipo para situarnos en medio de la acción, sino que nos tenemos que conformar con los propios gráficos que genera la Play en el juego... ¡Grabados en Full Motion Video! La cosa tampoco mejora demasiado cuando conocemos al protagonista: es, de largo, el personaje menos carismático de la serie *Resident Evil*. Con deciros que ni él mismo se acuerda de su nombre... (según reza el argumento, el tipo es amnésico).

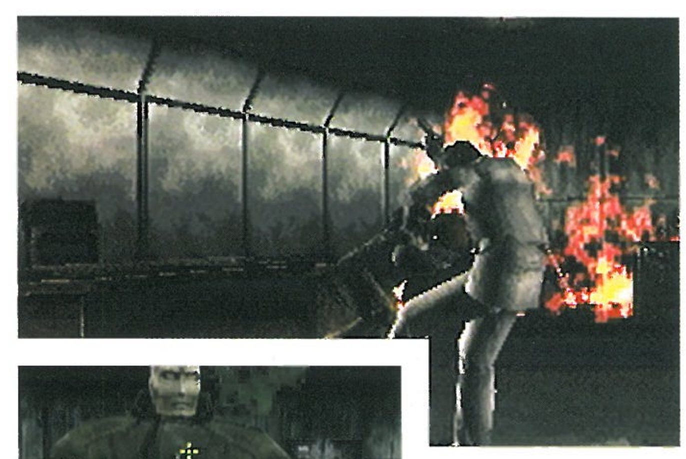
Nuestro hombre se encuentra armado sólo con una pistola en medio del típico villorrio plagado de monstruos que han escapado al control de Umbrella (¿quiénes son los chapuzas que se encargan del sistema de seguridad de esta organización? ¿Benito y Manolo de *Manos a la Obra*?). Así que nos adentramos en las calles para encontrarnos con los primeros zombis y descubrir con horror que... son calcaditos a los que aparecían en *Resident Evil 2*. El mismo aspecto, las mismas rutinas de ataque, los mismos gruñidos... Lo peor es que con la nueva mecánica de juego, apenas





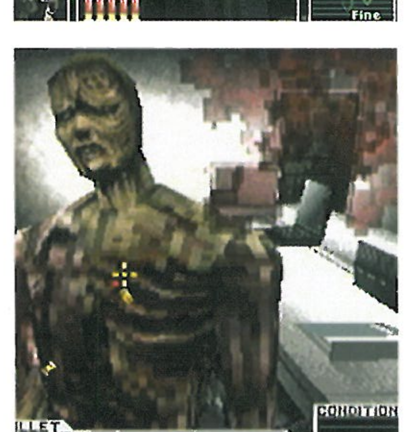
















Aquí tenéis un nuevo engendro a añadir a la lista de monstruos: la niña de *El Exorcista* haciendo el numerito de la cabeza giratoria.

suponen un reto: basta con mantener las distancias y disparar con un mínimo de puntería. Ni siquiera queda el aliciente de disfrutar disparando a diferentes zonas de su anatomía ya que no se pueden amputar brazos ni volar cabezas al estilo de las demás entregas de la serie. Tres cuartos de lo mismo podemos decir de otros enemigos como los Chupadores, las plantas andantes o el famoso Tyrant con gabardina también conocido como Mr.X (no, lo de la X no viene por su afición a desabrocharse la gabardina delante de institutos femeninos).

El armamento está copiado al detalle de las otras entregas (pistola, escopeta, lanzagranadas, Magnum…) pero tampoco añade demasiados alicientes a la jugabilidad, más que nada porque por muy rápido que le demos al gatillo la velocidad de disparo siempre es la misma. Si añadimos unos puzzles vistos ya tropecientas mil veces (consistentes en encontrar llaves y tarjetas de acceso para abrir puertas), unos entornos poligonales que muchas veces recuerdan sospechosamente a los de *Dino Crisis*, el lamentable resultado es un título que huele más a refrito que el aceite de motor de un Seat 600.

No hay duda de que Capcom es una de las mejores compañías del mundo en cuanto a software de entretenimiento se refiere, pero la verdad es que *Resident Evil Survivor* nos ha dado la sensación de ser el resbalón más grande que ha tenido desde el infausto *Street Fighter: The Movie*. Recemos para que el genio creador del universo *RE*, Shinji Mikami (quien, por cierto, no aparece en el staff de este título), decida intervenir para dar a los occidentales una versión más digna del juego o que, como mínimo, en el futuro controle la calidad de un posible *Resident Evil Survivor 2*.

UN ELENCO ESTRELLADO

Resident Evil se ha caracterizado por tener unos personajes (los hermanos Redfield, Jill Valentine, Leon S. Kennedy) que han cautivado los corazones de todos los aventureros consoleros, y cuyo periplo personal ha servido para trenzar el intrincado argumento de las entregas de la serie. He aquí tres excepciones a la regla:

EL PROTAGONISTA

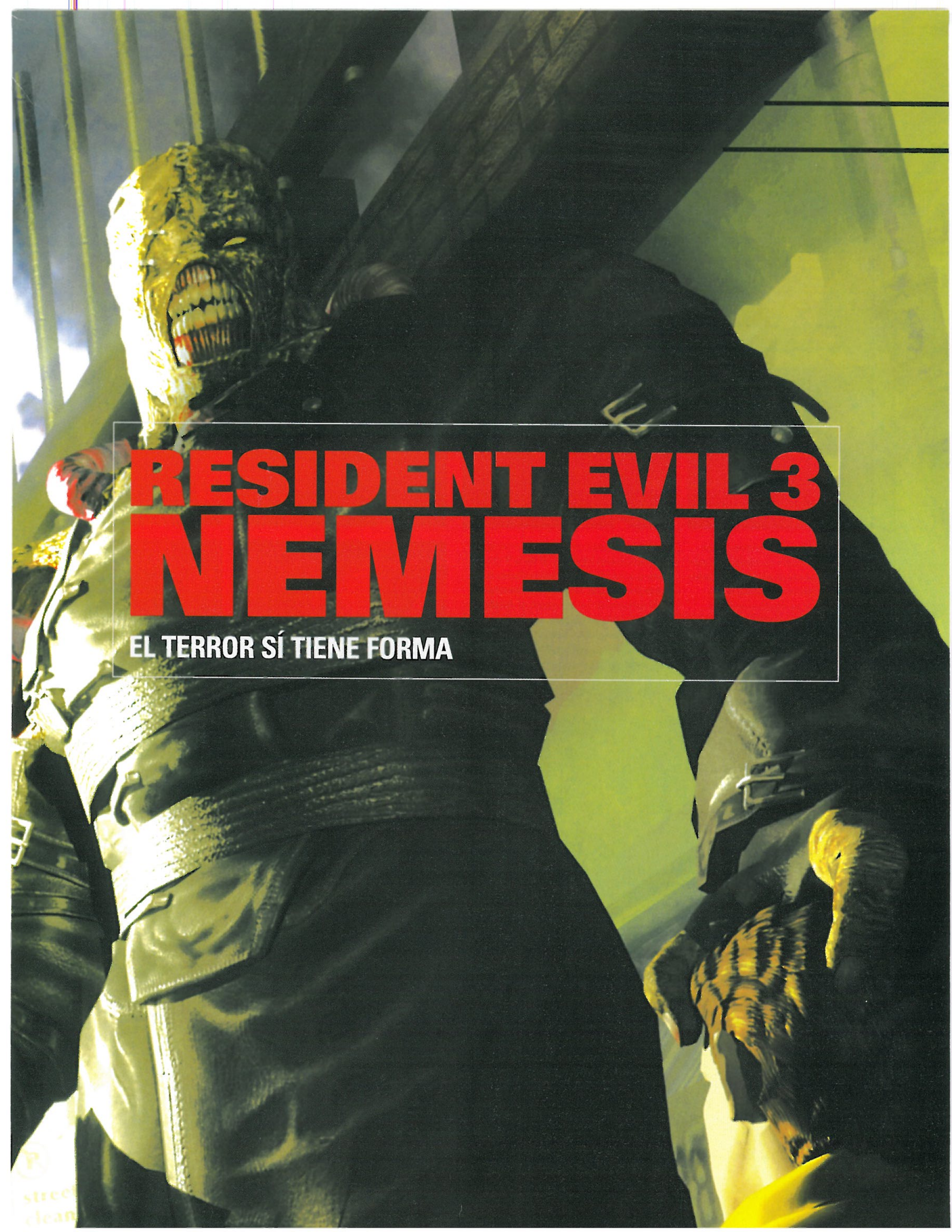
Tras sufrir un accidente de helicóptero este hombre padece un ataque de amnesia por lo que no sabe ni su nombre, ni su profesión, ni cuál es su papel en la historia. Equipado tan sólo con su pistola y su triste chandal de mercadillo se abrirá paso a través de las hordas de mutantes descubriendo poco a poco su identidad. Para no atormentaros con la incertidumbre, os adelantamos el por qué de su presencia en un *Resident Evil*: al parecer el tipo es amigo de Leon S.Kennedy (a lo que nos preguntamos ¿Quién será el protagonista de *Resident Evil: Survivor 2*? ¿Quizá el profesor de instituto de Jill Valentine o la portera del piso de Chris Redfield?).

LILLY

Deberás proteger a esta niña en diversos momentos del juego. La verdad es que es bastante histérica e insoportable y no se fía un pelo del protagonista. Junto con su hermano Lot forma una pareja capaz de sacar de quicio al más paciente de los mortales, tal como sucedía con los niños de *Parque Jurásico* en el cine o Tito y Piraña de la televisiva serie *Verano Azul*.

LOT

El hermano de Lilly es aún más intratable y demostrará su mal genio intentando abrirle el cráneo al protagonista con un bate de béisbol. Qué ricura de crío. Sólo nos tendrá respeto cuando le salvemos de una muerte segura a manos de una terrible Hunter (nosotros hemos intentado abandonarlo a su suerte, pero los programadores no han tenido el detalle de incluir esta opción en el desarrollo del juego). Lot es, sin duda, el más terrorífico de los monstruos que encontraremos en *Resident Evil: Survivor*.



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

EL TERROR SÍ TIENE FORMA

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

¿Crees que desde el último especial de Nochevieja dirigido por José Luis Moreno no ibas a ver más zombis en tu televisor? ¿Has sentido el resoplido de tu enfurecido profesor en el cogote mientras mirabas ansiosamente una chuleta en el último examen? Pues estas angustiosas experiencias no son nada comparadas con la terrorífica odisea a la que Jill Valentine tendrá que enfrentarse en el magnífico colofón a la saga de juegos de horror por antonomasia para PlayStation: *Resident Evil 3: Nemesis*. Aunque en conjunto no se encuentre a la altura de la segunda parte de la serie, os aseguramos que este último *Resident* cuenta con suficiente acción, tensión y asquerosos mutantes con más deformaciones que una cassette abandonada en el coche durante el verano como para ganarse un puesto privilegiado en tu colección por méritos propios. La culpa de ello la tiene, en su mayor parte, la constante presencia de un entrañable saco de músculos y pus



en forma de zombi que nos agobiará durante todo el juego: el engendro Nemesis.



TE ACORDARÁS DE SUS MUERTOS

Después de la exquisita velada que pasó en una bucólica mansión junto al cachas de Chris Redfield y los cachos de muertos vivientes infectados por el T-Virus, Jill Valentine, miembro del cuerpo especial STARS, decide huir de Racoon City y escapar de esta manera de los pavorosos experimentos genéticos de la corporación Umbrella. Así, cual Viagra con piernas, la señorita Valentine se enfunda un traje de faena capaz de levantar a un muerto, consistente en una minifalda hasta el cuello y un escote hasta las rodillas (¡eso es un cuerpo de policía!), dispuesta acabar con cualquier ser grotesco que se cruce en su camino. Es en este punto, en el lapso temporal situado entre el primer y el segundo *Resident*, cuando dan comienzo las espantosas andanzas de la ex policía protagonista.

Ahora bien, la turgente fémina tiene que compartir este protagonismo con la aparición de uno de los enemigos más horripilantes y despreciables de toda la historia de los videojuegos: Nemesis. En teoría, este monstruo es una creación genética de Umbrella para deshacerse de







los miembros de STARS que saben demasiado sobre las actividades de la siniestra corporación. Pero en realidad descubrirás que es un zombi de casi dos metros, con músculos hasta en las cejas (si las tuviera), cara de padecer serios problemas gástricos, más rápido que Jill y con una única idea en mente: perseguirte incansablemente para hacerse un collar con tus intestinos. Para ello se valdrá tanto de sus apéndices corporales (brazos y tentáculos, nada de cosas extrañas) como de un espléndido bazooka cuyos proyectiles son bastante incompatibles con la integridad física de la protagonista. Y esta vez se acabó aquello de 'entro en esta habitación y me deshago del enemigo pesao éste', ya que Nemesis nos per-



9 de cada 10 zombis opinan que Jill está para comérsela.











¿Y AHORA QUÉ, EH?

Como pasaba en *Dino Crisis*, habrá ciertos momentos del juego en que dispondremos de unos segundos para decidir qué acción tomamos. Aunque la mayoría de estas decisiones consistirán en elegir si queremos escapar de Nemesis o tortearnos un poco con el monstruo, habrá ocasiones en que podremos escoger el destino del tren en el que vamos o la manera de acabar de una vez para siempre con un auténtico ejército de zombis. Lejos de ser un simple añadido, estas elecciones determinarán realmente el curso de los acontecimientos de la historia, de manera que tengamos que jugar *Resident Evil 3: Nemesis* dos o tres veces para ver todas las posibles líneas argumentales de la aventura.









ZOMBIS, EL 'RETONNO'



- Déjame en paz, que ya acabo con Nemesis yo sola.
- ¡Eh! No te enValentines tanto.





seguirá abriendo o destrozando puertas hasta que se nos agote la paciencia o las municiones. Definitivamente, una auténtica ricura.

Pero además de este prodigio genético, en *RE 3: Nemesis* hay otras muchas criaturas con las que tendremos que enfrentarnos para poder seguir luciendo tipito: zombis de todos los colores y sabores, arañas, cuervos, perros... Incluso los Hunters, aquellas encantadoras criaturas cuya principal afición era utilizar nuestra cabeza para jugar a la pelota vasca en *Resident Evil*, han evolucionado a un par de nuevas especies





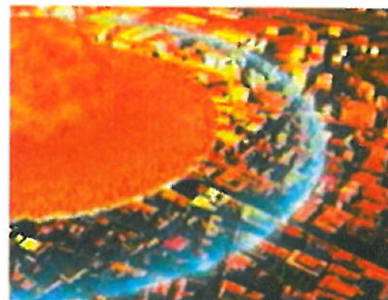
que, junto a un espectacular y enorme gusano mutante, nos pondrán las cosas más que difíciles. Realmente, la señorita Valentine tiene todos los números para pasarlo peor que Epi y Blas en una cama de velcro...

A MÍ ME DABAN DOS

A diferencia de su inmediato antecesor *RE 2*, esta tercera parte no supone una auténtica revolución dentro de la terrorífica saga. No nos entendáis mal: estamos ante un título magnífico, pero no llega a las cotas de innovación y perfección de su precursor. Para empezar, se acabaron las historias cruzadas y los protagonistas y escenarios múltiples, ya que el juego ocupa un único CD. En lugar de esto, los desarrolladores han mejorado y ampliado un concepto de juego que ya tuvimos oportunidad de disfrutar en *Dino Crisis:* la posibilidad de ir variando la historia en función de las decisiones que vayamos tomando en momentos críticos, y que variarán ostensiblemente la línea argumental. Esto permite que, una vez acabado el juego, podamos empezarlo de nuevo con la seguridad de poder elegir caminos alternativos que no hayamos visto durante nuestra primera aventura. Además, en un momento determinado del juego (concretamente, 24 horas después de los acontecimientos de *Resident Evil*













ENCUENTRA LAS (DOS) DIFERENCIAS

Ni Nemesis, ni William Birkin, ni Tyrant. El mutante más perturbador de todos los aparecidos en la saga *Resident Evil* es, sin lugar a dudas, Jill Valentine. Todavía nos preguntamos cómo es posible que, en apenas dos meses de diferencia (*Resident Evil* acaba en julio, y la tercera parte empieza a finales de septiembre) a la señorita Valentine le hayan crecido esos... esas... que haya adquirido esos volúmenes, vamos. ¿Acaso 'T-virus' significa Virus Turgente, y cuenta con agradables efectos secundarios? ¿O es que bajo el traje de policía se escondía un cuerpo aprisionado que luchaba por manifestarse en todo su esplendor? Investigaremos...

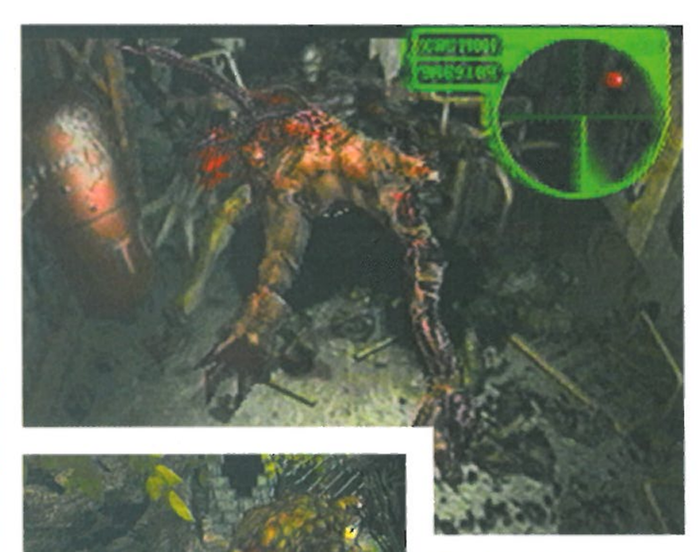












2) tendremos la oportunidad de manejar otro personaje: el mercenario Carlos.

Además de este sistema de toma de decisiones, el apartado jugable se ha visto reforzado con unas cuantas innovaciones que, aunque no son espectaculares, resultan muy útiles. Para empezar, Jill podrá realizar un par de movimientos que la sacarán de más de una situación comprometida: la posibilidad de girar 180° automáticamente y la imprescindible esquiva, gracias a la cual podrá rodar por el suelo o apartarse rápidamente del ataque de un enemigo. Asimismo, tendremos a nuestra disposición un botón con el que poder apuntar automáticamente a los objetos más cercanos (básicamente, bidones explosivos que permitirán enmoquetar los escenarios con trocitos de zombi churruscados). Además, mediante un extraño aparatejo que tendremos desde el principio en nuestro inventario, podremos fabricar nuestras propias municiones combinándolo con los tarros de pólvora que encontraremos en nuestro camino (faena imprescindible si no queremos ir con el cuchillo pelapatatas de siempre matando, de risa, a los zombis).



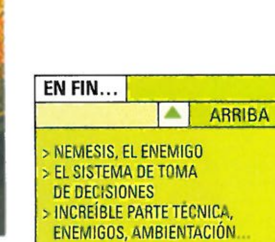
NEMESIS SUPERSTAR

Con *Resident Evil 3: Nemesis*, la saga de terror por antonomasia ha conseguido su digno broche de oro en PlayStation. Aunque comienzan a notarse ciertos visos del síndrome *Street Fighter* (sacar un juego que aproveche el tirón de sus predecesores y espolvorearlo con algunas mejoras), esta tercera parte atesora suficiente calidad y buenos momentos como para ganarse un nombre propio por sí misma. A una historia atractiva se unen unos personajes que, aunque carismáticos, no pueden competir con el garrulismo y el desasosiego que inspira la auténtica estrella, Nemesis. Añadidle a todo esto una parte técnica bastante mejorada, con fondos prerrenderizados exquisitamente perturbadores llenos de detalles (con guiños a los fans como el Tyrant despachurrado), personajes formados por un mayor número de polígonos que se mueven con una fluidez no vista hasta ahora, y multitud de zombis de todos los estilos y tamaños simultáneamente en pantalla, y tendréis un estupendo título de horror. Sencillamente, hay que jugar para sufrirlo.









"Me parece que he roto aguas".



EL BUENO, EL FEO Y EL MALO

Uno de los mayores aciertos de *Resident Evil 3: Nemesis* es la inclusión del mejor sub-juego de toda la saga: Operation Mad Jackal. En él tendremos que elegir uno de los tres mercenarios que aparecen durante el juego (Carlos, Mikahil o Nicholai) y patearnos medio Raccoon City con el tiempo en contra mientras intentamos rescatar el máximo de ciudadanos posible, para finalmente obtener una recompensa de manos de un extraño 'capo' de Umbrella. En función de lo bien que lo hagamos y el mercenario escogido (no es lo mismo llevar al gordinflas de Mikhail, cargado de armas hasta los sobacos, que sudar la gota gorda con Nicholai y su navaja del 'Todo a 100') obtendremos un cantidad de dinero con la cual comprar armas con munición infinita que más tarde Jill podrá llevar en el juego original. Aparte de que es más divertido y que conseguirá 'picarte' más que las misiones de Hunk o Tofu de *RE 2*, podremos acceder a él sin complicaciones, sin pastillas, sin ejercicios raros que nos obliguen a guardar la partida número 43 por décimo novena vez en la segunda tarjeta de memoria: con pasarnos el juego una vez, basta.



EN FIN...

▲ ARRIBA

> NEMESIS, EL ENEMIGO
> EL SISTEMA DE TOMA DE DECISIONES
> INCREÍBLE PARTE TÉCNICA, ENEMIGOS, AMBIENTACIÓN...

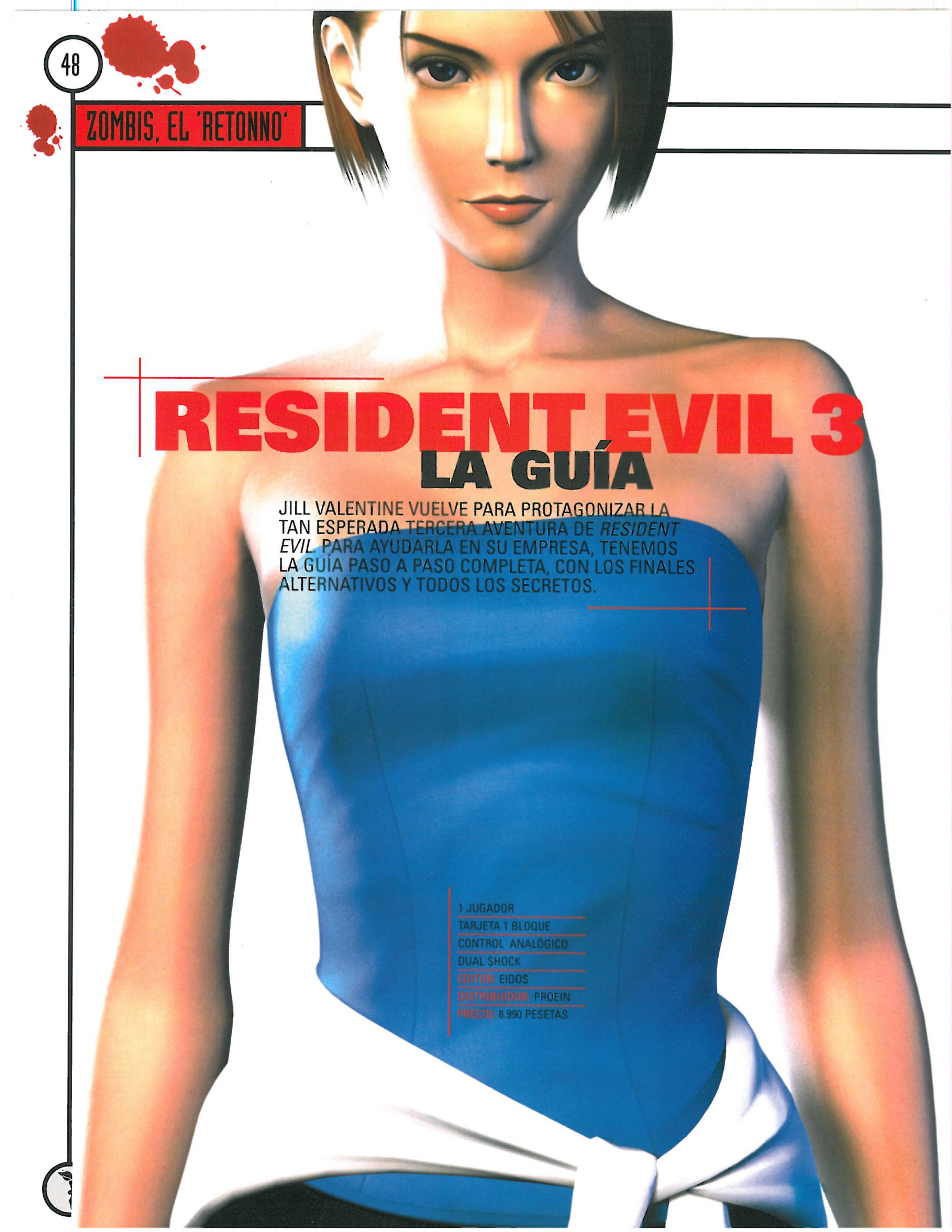
▼ ABAJO

> ¿SÓLO UN CD Y 'UNA' HISTORIA?
> CIERTO TUFILLO A REPETICIÓN

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

GLOBAL



RESIDENT EVIL 3
LA GUÍA

JILL VALENTINE VUELVE PARA PROTAGONIZAR LA TAN ESPERADA TERCERA AVENTURA DE *RESIDENT EVIL*. PARA AYUDARLA EN SU EMPRESA, TENEMOS LA GUÍA PASO A PASO COMPLETA, CON LOS FINALES ALTERNATIVOS Y TODOS LOS SECRETOS.

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS

NOTAS PREVIAS

Al jugar a *Resident Evil 3*, hay varias cosas que deberías saber, ya que se aleja bastante en cuanto a jugabilidad de los anteriores títulos de la saga.

LOS HECHOS ALEATORIOS

Este sistema, presentado en el último juego de *survival horror* de Capcom *Dino Crisis*, coloca objetos regulares en sitios al azar, como hierbas curativas, armas y llaves. Esto significa en esencia que si te acabas una vez el juego, la siguiente experiencia no será igual. Por supuesto, así se aumenta la gracia de volver a jugar, y de paso se procuran unos cuantos quebraderos de cabeza al jugador.

SELECCIÓN EN VIVO

También como en *Dino Crisis*, durante el juego se te instará a tomar diversas decisiones inmediatas que a la larga afectarán al resultado. Éstas suelen girar en torno al nuevo personaje de Nemesis, que te acecha a lo largo de la aventura. Pero hay asimismo otros puntos, quizá menos espeluznantes pero igual de amenazadores para tu vida, donde deberás elegir entre dos cursos de acción. Ten cuidado, eso sí, porque no tendrás mucho tiempo para decidirte, así que conviene estudiarse en esta guía qué puntos son estos antes de llegar a ellos. De esta forma desaparecerá la presión de elegir al instante y sabrás con exactitud a dónde te diriges.

PUZZLES

Al igual que con las colocaciones aleatorias, los códigos necesarios para superar los puzzles del juego son distintos cada vez que juegas. Así que para proseguir te diremos exactamente qué has de hacer para pasar los respectivos enigmas, e incluso añadiremos tantas variaciones de códigos como podamos para ahorrarte algo de tiempo.

SALUD

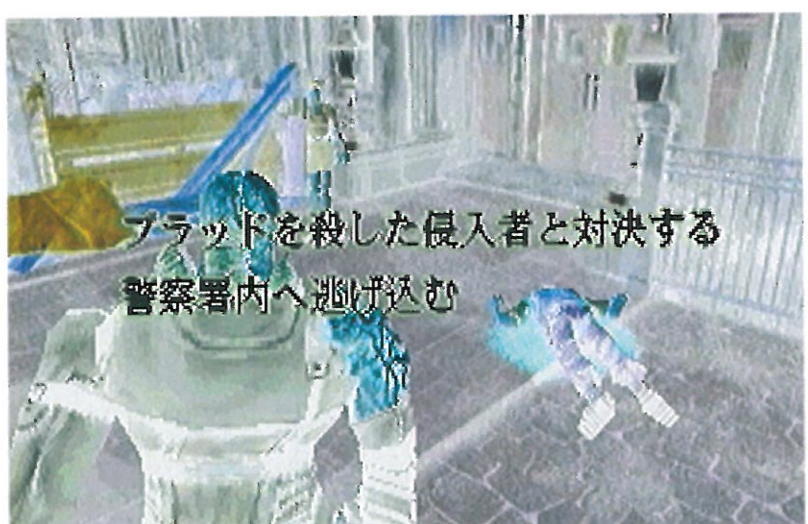
Al pulsar ● durante el juego aparece la pantalla de inventario de tu personaje. Aparte de indicarte qué ítems llevas y de permitirte leer los archivos que hayas recogido durante tu aventura, te señalará tu estado de salud actual. Éste viene definido por el color de tu electrocardiograma. Si está verde vas bien, pero cualquier otro color denota que hace falta tratamiento médico...

VERDE – Bien
AMARILLO – Cuidado
ROJO – Peligro
LILA – Envenenado*

* Si te envenenas, tu salud se deteriorará poco a poco hasta que des con la hierba necesaria para curarte. Si tardas demasiado, morirás.







LOS PERSONAJES

Esta vez no hay tantos personajes con los que interactuar, pero déjanos presentarte a la gente clave que juega un papel de peso en esta aventura...

JILL VALENTINE



Edad: 23
Height: 1'66 m
Weight: 49 kg.
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Ex miembro del equipo STARS
Jill era la mitad del equipo de dos personajes controlables del primer *Resident Evil*. Desde entonces se ha endurecido una barbaridad (sobre todo algunas partes de su cuerpo), y ahora está lista para todo lo que Raccoon City le eche. Es el personaje que más controlarás durante el juego.

CARLOS OLIVIERA

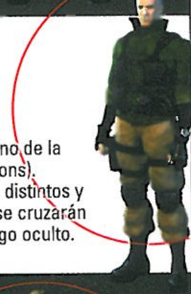


Edad: 21
Altura: 1'82 m
Peso: 82 kg.
Grupo sanguíneo: 0
Profesión: Mercenario
Este personaje afable forma parte de un equipo de mercenarios de puntería certera enviados a Raccoon City a limpiar las calles, buscar supervivientes y en último término eliminar todo rastro del embrollo de las armas de contaminación biológica de Umbrella. Es el personaje secundario que controlarás en el juego.

MIKHAIL VICTOR

Edad: Desconocida
Altura: 1'75 m
Peso: Desconocido
Grupo sanguíneo: Desconocido
Profesión: Mercenario
A éste no lo verás mucho. Es parte del grupo de mercenarios enviados por Umbrella, pero cuando te lo encuentres estará gravemente herido y divagará de forma incoherente antes de arriesgar su propia vida para salvar la tuya. Puedes controlarlo en el subjuego oculto.

NIKOLAI GINOVAEF



Edad: Desconocida
Altura: 1'90 m
Peso: Desconocido
Grupo sanguíneo: Desconocido
Profesión: Mercenario
Este psicópata de sangre fría es el simbólico villano humano de la aventura (siguiendo los pasos de Albert Wesker y Brian Irons). Enseguida se hace manifiesto que trabaja para unos fines distintos y más siniestros que los de los demás, y vuestros caminos se cruzarán en frecuentes ocasiones. Puedes controlarlo en el subjuego oculto.

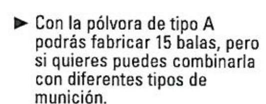
NEMESIS



Edad: Desconocida
Altura: 1'97 m
Peso: Desconocido
Grupo sanguíneo: Desconocido
Profesión: Depredador
Los orígenes de Nemesis se desconocen, aunque parece probable que sea un proyecto especial de máquina de matar desarrollado en Raccoon City por Umbrella para aniquilar a los restantes miembros de STARS que puedan saber demasiado sobre la siniestra corporación como para hundirla. Que nosotros sepamos, no hay forma de controlar a Nemesis.




ZOMBIS, EL 'RETONNO'



► La cosa se puede poner *mu malita* con demasiada facilidad, así que asegúrate de guardar el juego frecuentemente usando la cinta de la máquina de escribir.



► Con la pólvora de tipo A podrás fabricar 15 balas, pero si quieres puedes combinarla con diferentes tipos de munición.



GUARDAR LA PARTIDA

Para guardar tus progresos, como en los anteriores juegos de *Resident Evil*, deberás recoger una cinta de tinta (Ink Ribbon). Cuando tengas una, debes buscar en el mapa una sala señalada con "S". Es una sala de grabación: una vez dentro, puedes usar la cinta de tinta en la máquina de escribir para guardar el juego en la tarjeta de memoria. Ten cuidado, no obstante, porque la cantidad de veces que salves la partida afectará a tu calificación final.

REMEDIOS HERBALES

Durante tu aventura, encontrarás unos frascos que rezan en inglés "pulverizador de primeros auxilios": al usarlos tu energía se repone al 100%. Sin embargo, si eliges echar mano de ellos tu calificación final al completar el juego se verá afectada. La forma alternativa para recuperar la salud es usar las hierbas curativas que aparecen en forma de plantas de maceta. Algunas se pueden usar solas, pero otras tendrás que combinarlas para obtener medicinas más potentes...

DOSIS ESTÁNDAR:

Verde – Te repone hasta un 25% de tu salud.
Azul – Te curará de cualquier envenenamiento.
Roja – Aumenta la fuerza de la hierba verde.

MEZCLAS:

Verde + Verde – Te repone hasta un 50% de tu salud.
Verde + Azul – Te repone hasta un 25% de tu salud y contrarresta el veneno.
Verde + Roja – Te repone toda la salud.
Verde + Verde + Verde – Te repone toda la salud.
Verde + Azul + Roja – Te repone toda la salud y cura el envenenamiento.
Espray de primeros auxilios – Te repone toda la salud y cura el envenenamiento.



LOS SECRETOS

LA LLAVE DE LA BOUTIQUE

Cuando completes el juego, se te premiará con la llave especial de la boutique al volver a jugar. Sólo has de usar los datos guardados de la partida terminada para iniciar una nueva partida y la llave saldrá de forma automática en el cofre de la sala de grabación. Llévala a la boutique que hay cerca de la posición de inicio y podrás entrar y elegir un traje nuevo para que Jill lo lleve durante todo el juego. Según la calificación que recibieras tras completar el juego, accederás a las cinco áreas de vestidores que hay al fondo de la boutique, cada una de las cuales contiene un traje distinto. Esto es lo que hay:

1. El uniforme de STARS original que Jill lucía en el primer *Resident Evil*.
2. Un uniforme de policía.
3. Una minifalda.
4. Un uniforme de chica motorista.
5. Un traje como el de Regina, de *Dino Crisis*.

EL SUBJUEGO DE 'LOS MERCENARIOS'

Tras elegir a uno de los tres mercenarios del juego (Carlos, Mikhail o Nikolai), debes salir de la ciudad con vida y, dentro del tiempo límite, rescatar a tantos civiles como puedas. Cada mercenario representa un nivel de dificultad distinto, lo cual queda reflejado en las armas y ayudas curativas que llevan.
Debes ir del tren a la sala de grabación del almacén, y tu camino estará poblado de monstruos. Matándolos y usando el movimiento de esquivar para sortearlos, ganarás unos valiosos segundos extra con lo que completar la misión. Al final recibes una calificación en función de lo bien que lo hicieras, y donde se refleja el número de civiles que lograste salvar. Éstos suelen estar en sitios apartados y requieren una pericia extra para hallarlos y rescatarlos, aunque si llegas hasta ellos recibirás una cantidad de tiempo significativa. La única pega es que sólo dispones de cierta cuota de tiempo para llegar hasta cada civil: si fallas, los zombis los pelarán. Aquí es donde se encuentra cada civil:

Gordo: La gasolinera.
Niña: La oficina de prensa (segundo piso).
Brad Vicars: El sótano del restaurante.
Marvin el poli: La central eléctrica.
Personaje aleatorio 1: La oficina de ventas.
Personaje aleatorio 2: El bar.

Cuando completas este subjuego, o mueres en el intento, se te da una calificación y una cierta cantidad de dinero. Si vas jugando y ahorrando el dinero, tendrás la opción de comprar determinados ítems que luego Jill podrá usar en el juego principal. Esto es lo que podrías ganar...

Ametralladora – 2.000 $
Ametralladora de tambor – 3.000 $
Lanzacohetes – 4.000 $
Munición infinita – 9.999 $

EPÍLOGOS DE LOS PERSONAJES

Cada vez que completas *Resident Evil 3*, se te premia con una imagen especial y un epílogo que te informa del destino de los personajes principales de los dos primeros *Resident Evil*. Aquí tienes la lista al completo...

Jill Valentine
Chris Redfield
Barry Burton
Leon Kennedy
Claire Redfield
Sherry Birkin
Ada Wong
Hunk (el 4º superviviente)

EL SISTEMA DE GRADUACIÓN

Al acabar *Resident Evil 3* puedes recibir varias calificaciones (de 'A' a 'F'), pero la mejor que podrías conseguir es la esquiva nota de 'S'. Son varios factores los que deciden qué calificación se te asigna, pero aquí tienes algunas directrices a seguir para recibir una buena:

1. No uses nunca esprays de primeros auxilios, sólo hierbas.
2. Termina el juego en menos de dos horas.
3. Guarda sólo tres o menos veces.
4. Mata a tantos enemigos como puedas.

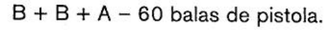
LAS CAJAS ESPECIALES DE NEMESIS

Cada vez que vences a Nemesis en el modo Difícil (o sea, derribándolo del todo en cada confrontación), éste deja caer una caja especial. Puedes obtener muchas de éstas, y cada una contiene un ítem especial. Aquí tienes lo que hallamos, y el orden en que lo recibirás:

Caja 1: Piezas 'A' de la pistola Eagle 6.0.
Caja 2: Piezas 'B' de la pistola Eagle 6.0.
Caja 3: Un paquete con tres esprays de primeros auxilios*.
Caja 4: Piezas 'A' de la escopeta M37.
Caja 5: Piezas 'B' de la escopeta M37.
Caja 6: Un paquete con tres esprays de primeros auxilios*.
Caja 7: Munición infinita para las armas que lleves.
Caja 8: Ametralladora automática A M4A1 con munición infinita.
* Si usas un espray de primeros auxilios de este *pack*, puedes colocar otro en su lugar para ahorrar espacio en el inventario.

CREA TU PROPIA MUNICIÓN

Una nueva característica de *Resident Evil 3* es la posibilidad de hacerte tu propia munición para tus armas. Desde el principio, habrá una herramienta especial que puedes usar para ello, y luego sólo tienes que recoger la pólvora de color especial. Al combinar esta herramienta con la pólvora crearás varias formas de munición. Aquí tienes una lista de qué pólvoras debes mezclar para obtener los diversos tipos de armamento...

Estándar:
A – 15 balas de pistola.
B – 7 cartuchos de escopeta.
C – 10 balas de lanzagranadas.
Mezclas:
A + A – 25 balas de pistola.
B + B – 18 cartuchos de escopeta.
C + C – 10 cartuchos congeladores.
A + C – 10 cartuchos de llamas.
B + C – 10 cartuchos ácidos.
A + A + A – 55 balas de pistola.
B + B + B – 30 cartuchos de escopeta.
C + C + C – 24 balas de Magnum.
A + A + B – 20 cartuchos de scopeta.

B + B + A – 60 balas de pistola.



PRÓLOGO

El juego empieza con una enorme explosión que manda a la pobre Jill a parar a una calle infestada de zombis. Sólo se puede ir en una dirección, así que mata o esquiva a los zombis que tienes delante y súbete a la caja. Una secuencia de vídeo mostrará cómo Jill se refugia en un almacén.

(24 horas ANTES de los hechos de *Resident Evil 2*)
Cuaderno de trabajo de Jill: 28 de septiembre, día.
Los monstruos han sorprendido a la ciudad...
De algún modo, sigo viva...



◄ Las cosas se ponen bastante feas en las calles. Encárgate de los zombis para descubrir que se estaban pegando un gran festín a costa de un señor que pasaba por allí.







▲ En las afueras de la comisaría, Nemesis demostrará que puede llegar a ser un auténtico grano en salva sea la parte. Puedes elegir entre pelear contra él o huir dentro de la comisaría.

ZONA RESIDENCIAL 1

El juego en sí comienza ahora, y tomas el control de Jill en el almacén cerrado, acompañado de un tipo gordo más bien tenso. Tras una breve conversación, éste se encierra en la parte de tras del camión, así que olvídate de él y sube las escaleras hacia el pequeño despacho en lo alto del almacén.

Por el camino podrás unos cuantos ítems, incluidas algunas balas para la pistola y un espray de primeros auxilios. Cuando llegues al despacho (que es una sala de grabación), toma la pólvora, guardándola en el baúl si quieres, y hazte con la llave del almacén, que brilla en un gancho detrás de la puerta del despacho. Lleva esta llave a la puerta principal del almacén y sal del edificio.

Baja por el callejón corto y sal por la puerta del final a la calle principal. Recorre un corto trecho hacia el Sur y cruza la puerta a la derecha. Prosigue y verás una puerta que abre de golpe Brad Vicars (¿lo recuerdas del primer *Resident Evil*?), perseguido por varios zombis. Mata a todos los podridos, pero vigila porque son rápidos, y luego cruza la puerta por la que salieron y baja las escaleras. Aquí abajo hallarás el líquido de encendedor (Lighter Fluid) y la escopeta. Hazte con ambas cosas y vete.

Ahora tira por el callejón en la dirección en la que fue Brad (la otra puerta te llevará de vuelta a la calle principal). Cuando salgas a la nueva sección de calle, sigue la carretera y despacha a los zombis que te encuentres. La primera puerta está cerrada, así que sigue adelante hasta oír un grito. La siguiente puerta que encuentres a la derecha será la boutique, pero no podrás entrar hasta mucho, mucho más adelante. Prosigue y, justo antes de ver a los zombis jamándose una nueva víctima, trepa a las cajas marrones y píllate el mapa que hay en la pared (puede que también haya unas cuantas hierbas en lo alto de la escalera de incendios). Luego cruza la siguiente puerta. Ve todo recto y oirás disparos. Baja las escaleras y volverás a ver a Brad metido en faena. Acaba con los zombis y síguelo al bar. Verás cómo lo ataca un zombi solitario, así que ayúdale a matarlo. A continuación saldrá una secuencia de vídeo, en la que Brad te habla de un extraño depredador que anda detrás de los miembros de STARS. Cuando vuelva a irse corriendo, toma la postal (Postcard) y el encendedor (Lighter); quizá haya también munición de pistola en esta sala. Ahora sal por la puerta tras Brad.

Sales al exterior de la entrada principal del bar, que es una puerta que antes no podías cruzar. Ve por donde fuiste al principio, pasada la boutique, y cruza la puerta al final de todo. Ahora, en vez de bajar por el pequeño tramo de escaleras donde viste a Brad luchando con los zombis, ve todo recto. Cuando llegues a un cruce, enfila el callejón que sube y cruza la puerta del final. Saldrás a un nuevo callejón donde oirás el sonido de zombis que intentan llegar hasta ti. Al final romperán la barrera y empezarán a abalanzarse hacia ti, así que apunta al depósito de combustible y vuélalos a todos. Registra la zona de la que vinieron en busca de hierbas y examina también los cadáveres para conseguir información. Ahora combina el encendedor y el líquido de encendedor y úsalo en la puerta sellada con cuerda.

Crúzala una vez quemada la cuerda, pero ten cuidado porque la siguiente área está plagada de perros salvajes. Toma nota del fuego y de la boca de riego que hay cerca, ya que más adelante deberás usarla. La siguiente puerta que te encuentres será una sala de grabación, así que asegúrate de colarte ahí para guardar la partida y almacenar ítems que no quieras o bien obtener otros. Ahora cruza la puerta al final del callejón. Cuando salgas a la



ZOMBIS, EL 'RETONNO'

nueva área, ve al norte y la puerta te llevará al patio que hay enfrente del departamento de policía de Raccoon City. ¡Atraviésalo y prepárate para una secuencia de vídeo dantesca!

Tras conocer a Nemesis, se te pide que elijas la primera de las elecciones en vivo. No tienes mucho tiempo, así que puedes elegir una de las dos opciones que brillan en pantalla, o bien no hacer nada y esperar a que tomen la decisión por ti. Las opciones son...

OPCIÓN 1
LUCHAR CON EL MONSTRUO.

OPCIÓN 2
ENTRAR EN LA COMISARÍA.

OPCIÓN 1: Si escoges la primera opción, las pasarás canutas intentando derribar a Nemesis. Así que, antes de elegirla, asegúrate de que guardaste la partida en esa sala de grabación y de estar provisto de hierbas curativas. Deberás disparar sin cejar y luego huir de Nemesis, pero ten cuidado porque es muy rápido y te agarrará por el pescuezo a la menor oportunidad. Caerá una vez al suelo, pero se levanta bastante rápido, así que deberás descargarle encima la misma cantidad de munición para tumbarlo por fin. Cuando cae inconsciente, suelta la primera caja especial de un total de muchas. Ésta contiene algunas piezas para componer una nueva pistola Eagle. Cuando Nemesis ya no esté en tu camino, ve a la comisaría, cosa que ya habrás hecho si elegiste la segunda opción.

OPCIÓN 2: Si escoges la segunda opción de la selección en vivo, Jill evitará a Nemesis y correrá directa a la comisaría. Ahora limítate a seguir la partida como siempre.

COMISARÍA DE RACCOON CITY

Una vez dentro (quien haya jugado a *Resident Evil 2* ya se conocerá el trazado), acércate al escritorio que hay al fondo del hall principal y píllate la munición que encuentres y el mapa. Si mataste a Nemesis y te hiciste con la cartera de Brad en la última escena, podrás mirar la cartera en tu inventario y se convertirá de forma automática en una tarjeta STARS. Ahora puedes usarla en el ordenador del escritorio y se te dará un código especial para abrir la caja fuerte de la sala de pruebas, que contiene la llave del despacho de STARS. Toma nota del código y cruza la otra única puerta disponible al otro lado del hall principal.

En esta otra sala, avanza entre los zombis y métete en el despacho pequeño a por algo de munición y un informe especial de Marvin el poli. Cruza la puerta que hay en el otro lado del despacho principal y estarás en la sala de las pruebas.

Si elegiste la segunda opción de la selección en vivo al encararte a Nemesis, no habrás podido usar una tarjeta STARS en el ordenador porque aún no tienes ninguna. Si éste es el caso, cruza recto la sala de las pruebas, sal por la puerta y cruza la siguiente puerta a la izquierda. Avanza por el corredor hacia la sala de conferencias (la siguiente puerta a la izquierda). Allí dentro, puedes tomar la tarjeta STARS de Jill del escritorio y obtener algunos ítems de utilidad. Si lo deseas, puedes dejar la sala de conferencias y seguir por el corredor para conseguir unas cuantas hierbas; si no, vuelve por donde viniste hasta el escritorio de recepción del hall principal y usa la tarjeta STARS en el ordenador: obtendrás el código para abrir la caja fuerte de la sala de las pruebas.

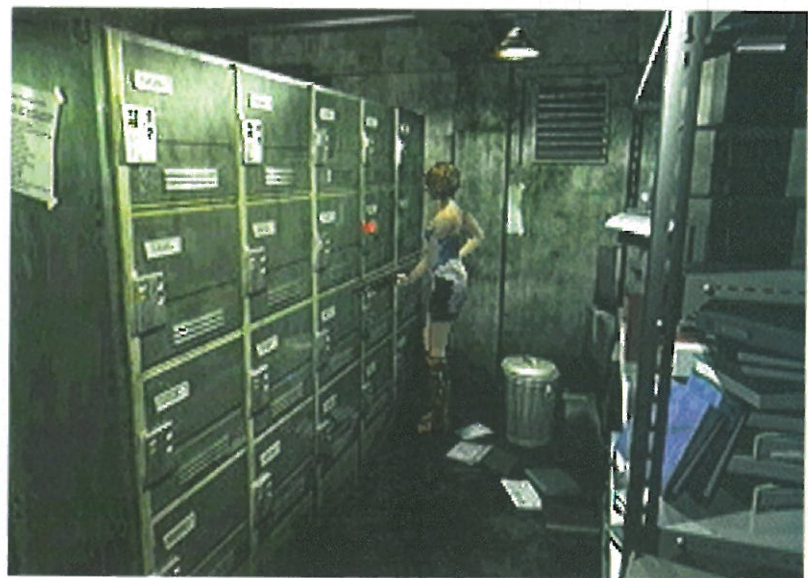


POSIBLES CÓDIGOS DE LA SALA DE LAS PRUEBAS

4312 > 4011 > 0131 > 0513

Una vez de vuelta en la sala de las pruebas, examina el primer casillero de luz roja para conseguir la joya azul. Luego ve al otro lado y usa el código de la caja fuerte en el segundo casillero con una luz roja encima. Dentro está la llave del emblema, que abrirá el despacho de STARS del segundo piso. Sal por la puerta al área de las escaleras (hay una sala de grabación bajo ellas) y sube. Sigue subiendo hasta el final, pasada la estatua, y cruza después la siguiente puerta. Usa la llave del emblema para abrir la puerta que da al despacho de STARS, donde te esperan ítems de cali-





dad a granel. Para empezar, abre el armario y dentro hallarás otra arma (probablemente el lanzagranadas). También puedes registrar uno de los escritorios en busca del imperdible-ganzúa (Lock-Pick). Cuando lo hayas registrado todo, ve a salir por la puerta y entrará una secuencia de vídeo. Una voz desconocida emitirá por radio una llamada de auxilio. Cuando la hayas escuchado, abandona el despacho de STARS y vuelve al piso de abajo... pero ándate con ojo porque Nemesis volverá a hacer de artista invitado. Evita a esa bestia o mátala. Si logras cargártela tu premio será el segundo conjunto de piezas para la nueva pistola Eagle: sólo debes combinar los dos grupos de piezas para tener una nueva arma. Vete de vuelta al hall principal y sal de la comisaría por la puerta de entrada.

¿DÓNDE HA IDO BRAD?

Pese a haber dejado al pobre tipo bocabajo en un charco de sangre, cuando sales de la comisaría Brad ha desaparecido. Todo lo que queda es el charco de sangre. Sin embargo, aquellos que se esforzaron por conseguir la llave ESPECIAL en *Resident Evil 2* sabrán que Brad no está muy lejos. Aunque en este juego no puedes llegar a esa sección en particular, Brad está ahora patrullando el paso subterráneo fuera de la comisaría como uno de los no-muertos. Dado que este juego se desarrolla antes de *Resident Evil 2*, habrá varios momentos clave en que los dos títulos se entrelacen, y éste es el primero. ¡Que lo sepas!







ZONA RESIDENCIAL 2

Tras dejar la comisaría, ve yendo hacia abajo, más allá de la puerta por la que entraste al principio en esta parte de la ciudad, y hacia el área en llamas de debajo del todo. Ahora cruza la nueva puerta. El siguiente callejón sinuoso alberga un nuevo y extraño tipo de criatura, pero no te preocupes demasiado por ahora porque sólo podrás darle un vistazo antes de que desaparezca.

Cruza la siguiente puerta y entra en el área que tiene una entrada. Aquí dentro verás otra boca de riego y una manguera: sin embargo, para sacar esto último deberás hallar una herramienta. Ve al otro extremo del pasaje y cruza la siguiente puerta. En esta nueva área hay un vehículo estrellado y varios perros, así que elúdelos y cruza la siguiente puerta para entrar en el garaje. Mata a los dos chuchos de aquí y toma el cable de energía eléctrica de debajo del capó del coche. Si sigues andando por el garaje, llegarás a una sala de grabación. Haz lo que tengas que hacer aquí y luego cruza la otra puerta para salir de la sala de grabación. Saldrás a otra área poblada por perros, así que ve a toda prisa a la siguiente puerta disponible.

Aparecerás en lo que parece un área de construcción, pero ten cuidado porque aquí hay un par de esas nuevas criaturas repulsivas que antes atisbaste. Usa el arma que tengas para matarlas; o, en su defecto, puedes disparar a la caja colgante para aplastarlas. Toma el nuevo mapa de la pared y registra el cadáver del trabajador que terminó el curro un pelín demasiado pronto. Toma nota de que en esta área hay un ascensor, ya que más adelante deberás volver y usarlo. Sal por la otra puerta cuando hayas acabado.

Cuando salgas a la nueva parte de la ciudad, verás una figura solitaria matando a un zombi, así que síguelo por el callejón. El tipo en cuestión es Carlos, y



▼ Dentro del garaje puedes coger el cable eléctrico del coche abandonado.







ZOMBIS, EL 'RETONNO'





▲ Sigue a Carlos hasta el restaurante. Después de indagar bien en busca de ítems, te encontrarás con él.

después de esto hay dos secciones en las que puedes encontrártelo por primera vez: en el restaurante o en la oficina de prensa. El resultado del juego no variará mucho en función de cuál elijas, pero los hechos cambiarán según tu elección. Aquí te explicamos ambos marcos argumentales...

▼ Las cosas se ponen más que mal dentro del restaurante. Vuelve a subir por la escalera y Carlos te ayudará a acabar (por ahora) con Nemesis.







ESCENARIO DE CARLOS EN EL RESTAURANTE

Sigue a Carlos al restaurante. Cuando entras, está desierto. Registra el lugar en busca de golosinas y ve luego al área de la cocina: a la izquierda habrá una entrada al sótano. Acércate a la puerta trasera del restaurante y verás un pequeño armario: usa la ganzúa y dentro hallarás la palanca (Crowbar). Usa dicha palanca en la entrada del sótano y Carlos se acercará a ti y se presentará. En este instante, Nemesis volverá a autoinvitarse a la fiesta y deberás efectuar otra...

SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
CORRER AL SÓTANO.

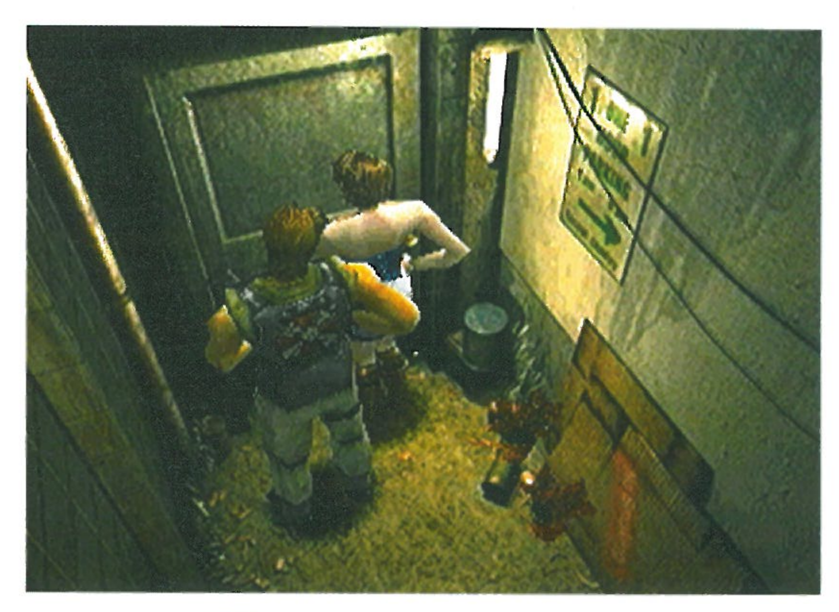
OPCIÓN 2
ESCONDERSE EN LA COCINA.



OPCIÓN 1: Jill y Carlos huyen de Nemesis hacia el sótano. La mala suerte, no obstante, quiere que cuando estéis abajo se rompan unas cañerías y el lugar empiece a anegarse... que es cuando te enfrentarás a otro mini dilema. Puedes escapar por un agujero en la pared o bien seguir a Carlos, quien vuelve escaleras arriba.

Si pasas por el agujero de la pared, entra una secuencia de vídeo y Carlos se va. Ahora debes escapar de Nemesis (ve a "Reanudar opción 1"). Por otra parte, si elegiste volver escalera arriba, Nemesis os esperará en lo alto. Carlos te ayudará a matarlo, pero si muere el juego habrá terminado para ambos. Cuando Nemesis esté inconsciente, dejará caer otra caja especial: ésta (si es que tienes las dos primeras) contiene un *pack* de tres esprays de primeros auxilios. Si ahora deseas explorar el sótano, puedes desaguarlo pulsando el interruptor junto a la entrada. Sal del restaurante y contemplarás una secuencia de vídeo antes de que Carlos te abandone.

REANUDAR OPCIÓN 1: Cruza la puerta trasera para dejar el restaurante y luego ve a la derecha al llegar a un cruce. Avanza un trecho para hallar una sala de grabación a la derecha. Entra, toma la manivela oxidada (Rusty Crank) y asegúrate de llevar la joya azul encima. Sal de la sala de grabación y sigue al Oeste pasando por la siguiente puerta. Ahora continúa todo recto para llegar a la entrada del ayuntamiento de Raccoon City. Examina el reloj que hay cerca de la entrada y usa luego con él la joya azul: ésta quedará insertada en su lugar, pero te hará falta otra. Ve a la esquina y dóblala para llegar a la oficina de prensa. Ahora entra. Empuja la escalera de mano hacia la máquina de





bebidas: cuando esté en su lugar, sube y dale al interruptor de la pared para activar las contraventanas de la sala. Ahora pulsa el otro interruptor que hay cerca de las contraventanas para abrirlas, y sube las escaleras. La única sala en la que puedes entrar es el despacho del piso superior: una vez allí, mata a los zombis y registra el lugar para dar con la joya azul. Ahora sal de la oficina de prensa e inserta la joya azul en el puzzle del reloj para abrir la entrada del ayuntamiento (ahora ve a "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Jill y Carlos corren y se ocultan tras el mostrador. Cuando Nemesis se acerca, Jill lanza una lámpara a la cocina, causando una explosión. Esto noquea a Nemesis... pero no por mucho tiempo. Toma la caja especial que suelta y sal del restaurante por la puerta trasera.

Cuando sales afuera, entra una secuencia de vídeo y Carlos te deja. Ahora sólo has de ir y hacer justo lo que harías si hubieras elegido la primera opción, tomando la manivela oxidada y la joya azul, y yendo después a la oficina de prensa. (Ahora ve a "Reanudar juego principal").

ESCENARIO DE CARLOS EN LA OFICINA DE PRENSA

En lugar de seguir a Carlos al restaurante, gira a la izquierda y cruza la siguiente puerta. Avanza, tira a la izquierda en el cruce y entra luego en la sala de grabación a la derecha. Una vez dentro, toma la manivela oxidada y lleva la joya azul contigo. Ahora sal de la sala de grabación y continúa hacia el Oeste hasta llegar a otra puerta. Cuando salgas fuera, ve todo recto al ayuntamiento de Raccoon City y usa la joya azul en el puzzle del reloj. Ve ahora a la oficina de prensa.

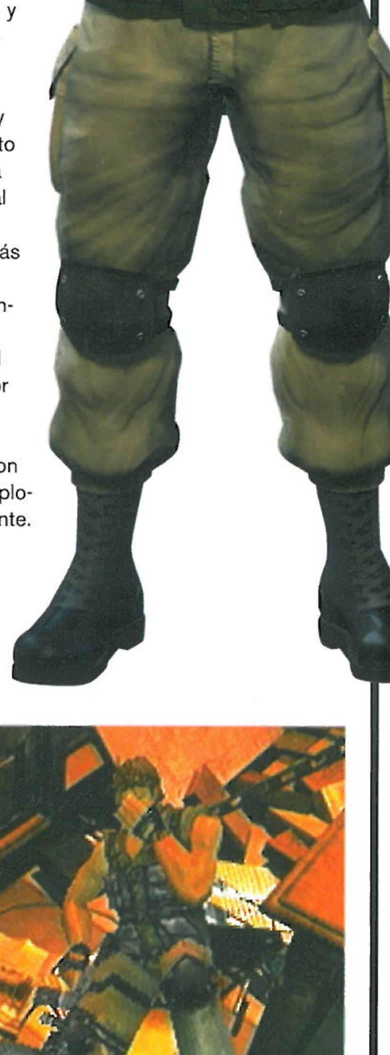
Una vez dentro, empuja la escalera hacia la máquina de bebidas y súbete a darle al interruptor de la pared para activar las contraventanas. Pulsa el botón que hay cerca de éstas para abrirlas y sube al despacho principal, donde te encontrarás a Carlos. Pero justo cuando os estáis presentando, Nemesis subirá las escaleras como una apisonadora, con lo cual deberás hacer otra selección en vivo...

OPCION 1
SALTAR POR LA VENTANA.

OPCIÓN 2
ESCONDERSE EN LA PARTE DE ATRÁS.

OPCIÓN 1: Jill y Carlos saltan por la ventana y caen en un contenedor de escombros. Registra esta área en busca de ítems útiles y sal luego por la puerta. Ahora vendrá una secuencia de vídeo y Carlos te dejará. Ten cuidado, por eso, porque Nemesis aún acecha ¡y volverá a pisarte los talones!

Vuelve a la puerta que hay frente a la entrada del ayuntamiento y ve más allá de la sala de grabación. Dirígete al Norte en el cruce y pasa por la puerta trasera del restaurante. Verás un pequeño armario cerca de ti al entrar en el restaurante: usa la ganzúa con él y hazte con a palanca. Ahora tira adelante y verás la entrada del sótano: echa mano de la palanca y baja por la escalera. Una vez en el sótano, mata a los zombis y examina el cadáver del rincón para hacerte con la joya verde. Vete del sótano y explora la parte de delante del restaurante. Cuando acabes, sal por la puerta trasera y vuelve a la entrada del ayuntamiento para usar la joya verde en el puzzle del reloj (ahora ve a "Reanudar juego principal").



OPCION 2: Jill y Carlos se esconden detrás de una pared cuando de pronto una enorme explosión envía a Nemesis a través de la ventana y lo deja sin sentido. Píllate la caja especial que deja caer y sal de ahí antes de que se despierte. Vuelve escaleras abajo y sal por la puerta de entrada; vendrá una secuencia de vídeo y Carlos te dejará.

Ve de vuelta a la puerta que hay frente a la entrada del ayuntamiento de Raccon City y regresa más allá de la sala de grabación. Dirígete al Norte en el cruce y pasa por la puerta trasera del restaurante. Verás un pequeño armario cerca de ti al entrar en el restaurante: usa la ganzúa y agénciate la palanca. Ahora tira adelante y verás la entrada del sótano: utiliza la palanca y baja por la escalera. Una vez en el sótano, mata a los zombis y examina el cadáver del rincón para hacerte con la joya verde. Vete del sótano y explora la parte de delante del restaurante. Cuando acabes, sal por la puerta trasera y vuelve a la entrada del ayuntamiento para usar la joya verde en el puzzle del reloj (ahora ve a "Reanudar juego principal").



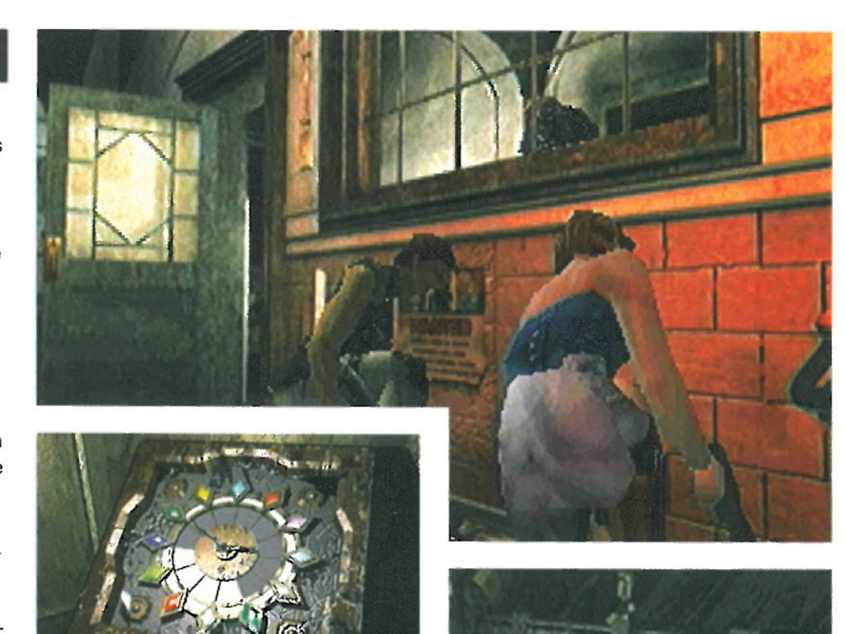
ZOMBIS, EL 'RETONNO'

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL

Asegúrate de insertar tanto la joya azul como la verde en el enigma del reloj y las puertas del ayuntamiento de Raccoon City se abrirán. Entra en la nueva y flamante área y recorre el camino hasta llegar a una bifurcación. Enfila el camino de la izquierda y saldrás a un callejón poblado por unos cuantos zombis y algunas bicicletas abandonadas. Baja y ve por la siguiente puerta. Ahora estarás en otro callejón rodeado de arbustos: sigue adelante y cruza la siguiente puerta. Cuando sales a la siguiente zona, te las verás con un par de perros: nuestro consejo es que dispares al depósito de gasolina para despacharlos enseguida. Ahora trepa por las cajas y llegarás a un gran vagón de tren. Entra en él por la puerta del final. Una vez en el vagón, examina el panel de control abierto que hay cerca de la puerta y verás que precisa de tres partes:

1. Aceite mezclado: Aceite de maquinaria combinado con aditivo de petróleo.
2. Cables de energía eléctrica, que ya conseguiste en el garaje.
3. Un fusible.

Usa los cables de corriente en el panel de control, si los tienes contigo, y date la vuelta para conocer al resto de mercenarios. Una secuencia de vídeo te presenta a Nikolai y Mikhail. Entra en el siguiente vagón, donde volverás a encontrarte a Carlos. Tras otra extensa secuencia de vídeo, en la que sabrás de su plan de escape, te dan un macuto para poder llevar más cosas. Cuando recuperes el control de Jill, toma la llave inglesa (Wrench) del asiento y sal del tren.







▲ Tras encontrarse con los mercenarios Nikolai y Mikhail, Jill puede entrar en el tren para enterarse del plan de fuga.



ANTES DE CONTINUAR...

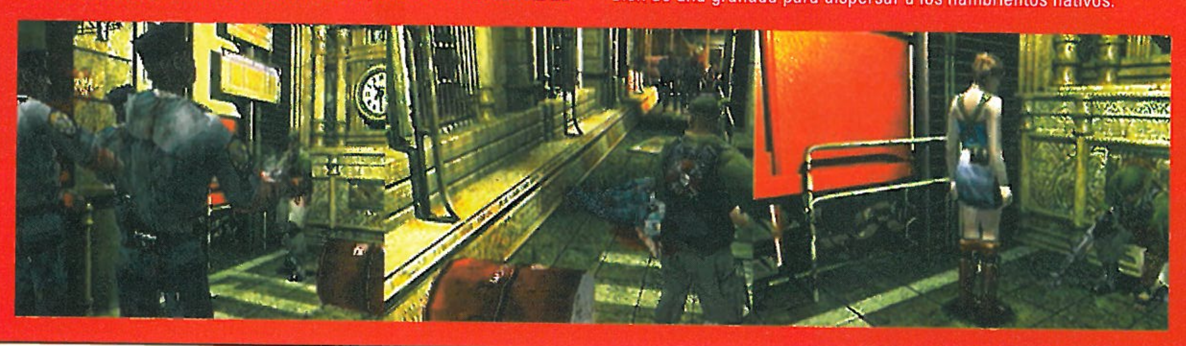
Tu siguiente objetivo es obtener todas las partes que hacen falta para poner el tren en marcha. Sin embargo, el orden en que visites los lugares accionará diferentes hechos y secuencias de vídeo. Te aconsejamos guardar la partida en este instante e ir jugando en la siguiente sección unas cuantas veces para ver todo lo que pasa. Puede que hasta te vuelvas a encontrar a Nemesis, así que ten mucho cuidado y lleva siempre suministros médicos contigo.





EL VIAJE DE MIKHAIL

La primera vez que lo viste estaba muy malherido en uno de los asientos del tren, pero si vuelves al tren en cualquier momento sin tener todos los ítems necesarios para ponerlo en marcha, ¡el mercenario errante tendrá más movilidad! Si lo intentas, verás una secuencia de vídeo en la que Mikhail protege el tren de un atajo de zombis. Se pueden ver dos, pero sólo variarán según destruyeras o no el tanque de gasolina que hay afuera del tren, ya que Mikhail echará mano de él o bien de una granada para dispersar a los hambrientos nativos.







LA GASOLINERA

Tras asegurarte de que llevas encima la llave inglesa, deja el área de la estación donde está el tren y vuelve por la puerta. Al salir, ve recto hacia el Norte, que será la otra ruta del cruce por la que no fuiste antes. Ahora cruza la puerta del final para entrar en el área de la gasolinera. Acércate a la puerta de la gasolinera y usa la manivela oxidada en el panel que hay al lado. Jill se pondrá a usar la manivela para abrir la persiana, pero se partirá. Usa ahora la llave inglesa en el mismo panel para abrir la persiana.

Una vez en la gasolinera, ve al mostrador y vendrá un secuencia de vídeo. Si es Nikolai quien entra en la gasolinera, pasa de él sin más; pero si es Carlos, enseguida volverá afuera a rechazar el embate zombi. Cuando oigas un grito, síguelo afuera y empezará otra secuencia de vídeo. Luego Carlos te dejará.

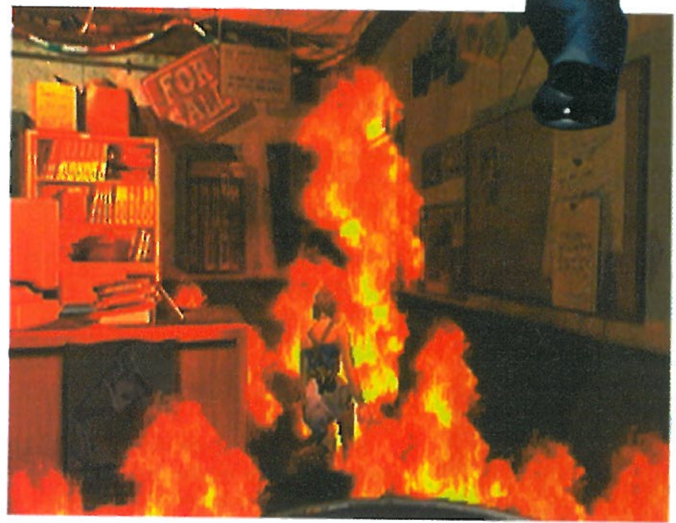
Regresa a la gasolinera y regístrala en busca de ítems útiles, incluyendo pólvora y medicinas. Si vas detrás del mostrador, hallarás un puzzle que resolver.

PUZZLE DE LA GASOLINERA

Por favor, asegúrate de examinar a conciencia ambas salas de la gasolinera antes de intentar resolver este puzzle y conseguir el aceite de maquinaria (Machine Oil). La idea aquí es iluminar la luz roja encima de la letra destacada, y esto se consigue pulsando una serie de botones. Se puede resolver por lógica, pero lo más seguro es que lo hagas en un periquete por tanteo. Cuando hayas iluminado bien la primera letra, se te pedirá que hagas lo mismo con una letra distinta. Para resolver el puzzle debes hacerlo un total de tres veces. Cuando lo haces, se abre la caja fuerte y allí dentro hay aceite de maquinaria. Tómalo.

Al pillarte el aceite, y cuando vas a salir de detrás del mostrador, una chispa hace que uno de los coches se encienda en la sala de atrás, provocando que todo el lugar se vea envuelto en llamas. Tu única opción ahora es salir de ahí: ¡no podrás volver deprisa, eso está claro!

Tras haber tachado ya dos ítems de tu lista de compras (los que hacen falta para echar a rodar el tren), abandona la gasolinera y dirígete al Este por el pasadizo. Al acercarte a la puerta que antes no pudiste cruzar, unos zombis la abrirán a patadas desde el otro lado: mátalos y crúzala. Ve a la estatua del alcalde y





ZOMBIS, EL 'RETONNO'







pulsa el botón para conseguir el libro de bronce (Bronze Book). Sal del área y sigue hacia el Este. Abandona el área del ayuntamiento y continúa en dirección Este pasando por la siguiente puerta. Deja los ítems que no quieras en la sala de grabación, tira por la izquierda en la intersección y cruza la siguiente puerta. Sigue avanzando recto por el callejón y verás un área cerca del agua con unos cuantos cables que chispean y una estatua rodeada por dos paneles. Ve al panel de la aguja de bronce (Bronze Compass) y sepáralo de la pared. Al hacerlo, la cañería empezará a perder y el agua se electrificará, dejándote atrapado. Vuelve a poner la aguja de bronce en su sitio y coloca el libro de bronce en el espacio que hay al otro lado de la estatua. Ahora podrás tomar la aguja de bronce sin peligro e irte de la zona.

Vuelve al área donde obtuviste el libro de bronce (en la estatua del alcalde en la primera puerta del área del ayuntamiento) y usa la aguja de bronce en la estatua para hacerte con la batería del ascensor (Lift Battery). Ahora vuelve a irte del área del ayuntamiento, cruza la puerta que hay todo recto, dejando atrás la sala de grabación, y ve por la izquierda en el cruce. Cuando hayas pasado la puerta, entra por la primera de la derecha en el área en obras, usa la batería del ascensor en el ascensor (listos que somos) y úsalo.

Ya en esta nueva área, ábrete paso por las malas entre los zombis (en la pared hay una caja eléctrica a la que puedes disparar para cargarte unos cuantos) y vete al Sur, pasando por la puerta a la central eléctrica. Cruza la siguiente puerta y mira por ahí en busca de ítems útiles. Ahora deberías ver dos puertas ('A' y 'B'), un panel de control, una puerta cerrada y un regulador de voltaje.

PUZZLE DE LA CENTRAL ELÉCTRICA

El propósito aquí es abrir las dos puertas selladas, y se hace usando el regulador para ajustar el voltaje de manera que quede entre las dos cifras inscritas en las puertas. Antes de empezar, dale al interruptor de la corriente y ve al regulador para ponerte a trabajar en la abertura de la puerta 'A'. Las dos cifras de la puerta son 15 V y 25 V, así que debes ponerlo a 20. Hay dos interruptores en el regulador que aumentan o disminuyen el voltaje. Siempre que la cifra con la que acabes esté entre los dos voltajes escritos en la puerta, ésta se abrirá. Aquí tienes algunas combinaciones que a nosotros nos funcionaron…

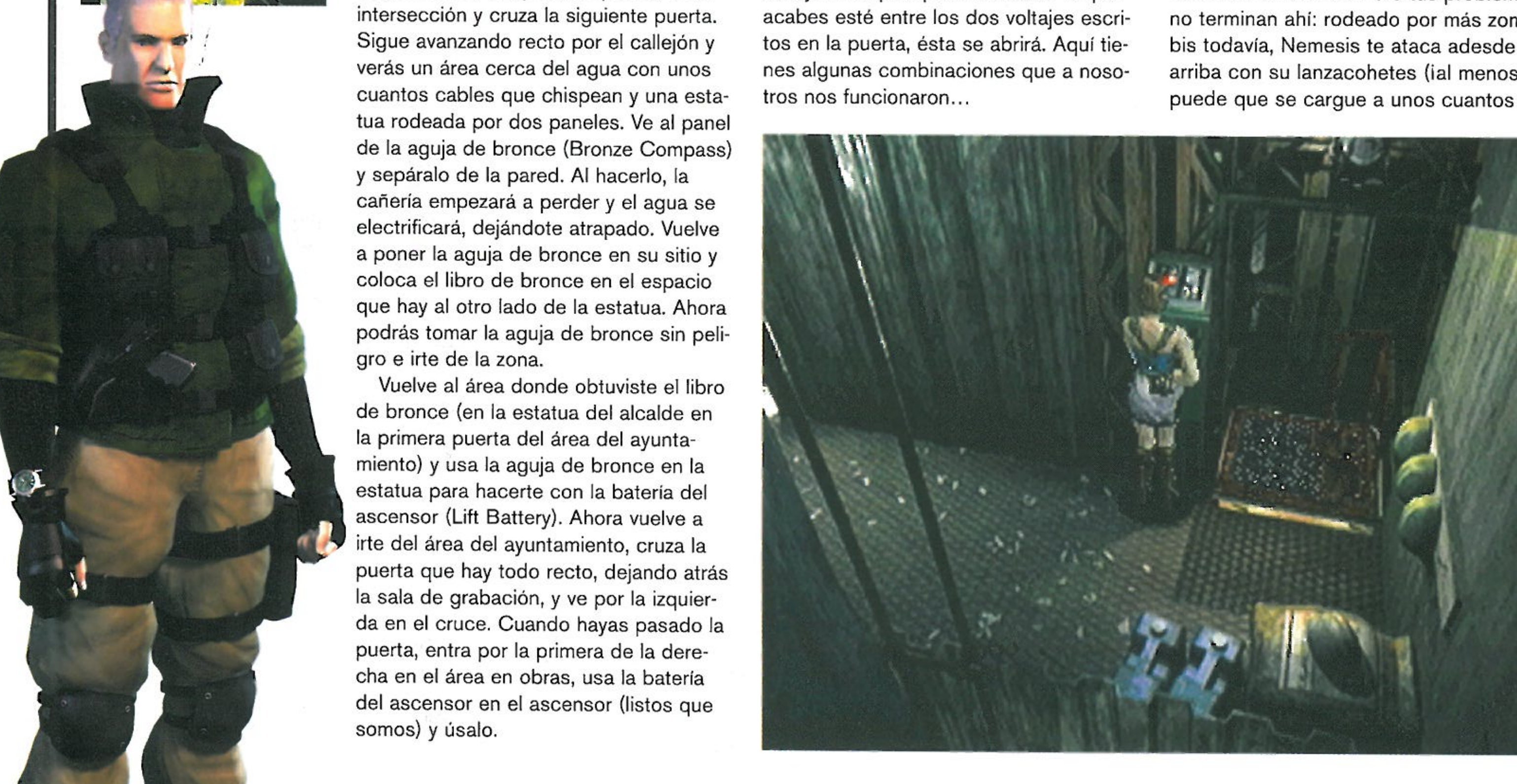
Puerta 'A': Aumentar, Disminuir, Disminuir, Disminuir.
Puerta 'B' – Aumentar, Aumentar, Aumentar, Disminuir.
Tras abrir la puerta 'A', entra y toma el fusible. Luego, cuando hayas abierto la puerta 'B', entra y píllate el arma extra (casi seguro que la Magnum). Ten en cuenta, eso sí, que una vez que entres en la sala 'A' y tomes el fusible, entrará una secuencia de vídeo que mostrará el lugar rodeado de zombis. Ahora deberás hacer otra...

SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
DIRIGIRSE A LA SALIDA DE EMERGENCIA.

OPCIÓN 2
AUMENTAR LA POTENCIA DE SALIDA ELÉCTRICA.

OPCIÓN 1: Jill escapa por una puerta que antes no podías abrir y acaba de vuelta en el exterior. Pero tus problemas no terminan ahí: rodeado por más zombis todavía, Nemesis te ataca adesde arriba con su lanzacohetes (¡al menos puede que se cargue a unos cuantos







zombis por ti!). Luego se deja caer e intenta eliminarte a mano. Ahora puedes intentar matarlo o salir por pies de vuelta a la central eléctrica.

OPCIÓN 2: Jill sobrecarga el generador de potencia y deja a los zombis churruscaditos. Sin embargo, si no abriste y visitaste las dos salas cuando ocurrió esto, el voltaje necesario para abrirlas habrá cambiado. Cuando tengas todo lo que necesitas y salgas de la central eléctrica, aún tendrás que enfrentarte a Nemesis, así que prepárate para otra confrontación de aúpa.

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL

Sube de vuelta en el ascensor al área en obras y sal por la puerta por la que entraste al principio (la que tiene una caja colgando encima). La idea ahora es regresar al callejón donde viste la boca de riego con la manguera cerca. Usa la llave inglesa para quitar la manguera de la pared y vuelve al área donde viste la primera boca de riego con un fuego cerca (no lejos de la comisaría). Utiliza la manguera con la boca de riego y Jill extinguirá el fuego, abriendo una nueva área que explorar.



Cruza la nueva puerta y baja por el callejón a la siguiente área. Recoge la manivela del suelo y dirígete a la oficina de ventas. Cuando entres, pueden ocurrir dos escenas distintas...

ESCENA 1: Carlos es atacado por otro mercenario, quien suplica a Carlos que lo mate antes de que se transforme en un zombi. A regañadientes, Carlos le dispara y se va.

ESCENA 2: Entras para encontrarte a Nikolai encima del cuerpo de un camarada (a quien acaba de matar). Ignóralo y sigue con lo tuyo.

Examina el objeto brillante de la mesa, que resulta ser un control remoto. Jill lo usará para hacer funcionar un monitor cercano. Ahora verás un anuncio de cierto producto de Umbrella, pero debes recordar el nombre porque dentro de poco lo usarás como contraseña. Dos de los nombres de productos que nosotros vimos son: SAFSPRIN y ADRAVIL.

Activa el ordenador cercano e introduce el nombre del producto como contraseña (¡seguido de la tecla ENTER!). Ahora entra en la despensa que acabas de abrir. Una vez dentro, busca el aditivo de aceite en uno de los estantes y también otros ítems de utilidad.

Como el lugar se llena de zombis, retrocede y cárgatelos a mano o bien apunta a una de las válvulas de vapor de los conductos. Vete de la despensa y, una vez en la oficina de ventas, quizá veas el ordenador portátil de Nikolai zumbando en un charco de sangre. Vuelve fuera del área abierta cuando apagaste el fuego. Ahora que ya tienes todo lo necesario para poner el tren en marcha, tu objetivo es regresar allí. **Nota: Si elegiste ir a la oficina de ventas antes que a la central eléctrica, ¡cuando te vayas te encontrarás a Nemesis junto a la boca de riego!** Cuando vuelvas por el garaje camino del tren (el lugar donde conseguiste al principio el cable de corriente), el suelo cederá, propiciando otra selección en vivo...









▲ El asunto empezará a oler a chamusquina en el momento en que Jill sobrecarga el generador de corriente y quema algunos zombis.

¿ESCASEZ DE MUNICIÓN?

Te hará falta algo de munición suelta para volver al tren con vida, y por suerte ahora hay un par de sitios disponibles en los que puedes conseguir un poco. Primero, lleva tu nueva manivela al área que hay cerca del bar en el que viste por primera vez a Brad matando a unos cuantos zombis, y usa la manivela en el panel para abrir una persiana. Detrás habrá munición extra. Además, si vuelves al almacén y miras en la parte trasera del camión en el que se encerró el gordo, hallarás algunas balas extra. ¡Cárgalas y apresúrate en ir al tren!





▶





ZOMBIS, EL 'RETONNO'













▲ Utiliza el cable eléctrico, el fusible y el aceite en el panel de control. Después de haber hecho el trabajo sucio, el jeta de Carlos se te unirá.



SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
TREPAR.

OPCIÓN 2
BAJAR DE UN SALTO.

OPCIÓN 1: Esquivas las cajas que caen y prosigues tu viaje (ve a "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Te dejas caer a un túnel con un enorme gusano muerto. Sólo has de subir por la escalera que hay al final para salir ante el garaje. Ahora continúa tu camino.

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL...

Al acercarte al tren, te encuentras otra vez a Nemesis. Además, cuando estás en la sala de antes del tren, el suelo vuelve a desplomarse e irás a parar a un túnel subterráneo. La tranquilidad no dura demasiado, porque también te encuentras a ese vil gusano sepulturero. Hay dos interruptores que activar y luego un tercero para bajar una escalera. Puedes intentar matar al sepulturero, o bien esquivarlo y accionar los interruptores; no obstante, si te pilla, el daño puede ser fatal. Elijas lo que elijas, ve directo al tren cuando salgas de ahí.

EL TREN

Ve al panel de control del último compartimento y combina el aceite de maquinaria con el aditivo de aceite. Luego inserta el cable de corriente, el fusible y el aceite combinado en el panel de control. Una secuencia de vídeo muestra a Carlos uniéndose a ti en el tren. Dirígete al compartimento de delante para activar otra secuencia de vídeo. Ahora deberás regresar al compartimento trasero para habértelas con Nemesis. Pero no deberás hacer gran cosa, ya que si vas de nuevo a la salida al compartimento de delante, Mikhail se hará cargo de él...

Ahora deberás hacer frente a otra selección en vivo...

SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
SALTAR POR LA VENTANA.

OPCIÓN 2
USAR EL FRENO DE EMERGENCIA.

OPCIÓN 1: Jill se lanza por la ventana del tren en marcha, dejando a Carlos detrás. El tren choca y Jill despierta en una sala extraña. Vigila con los zombis en llamas que salen arrastrándose del tren, ve hacia

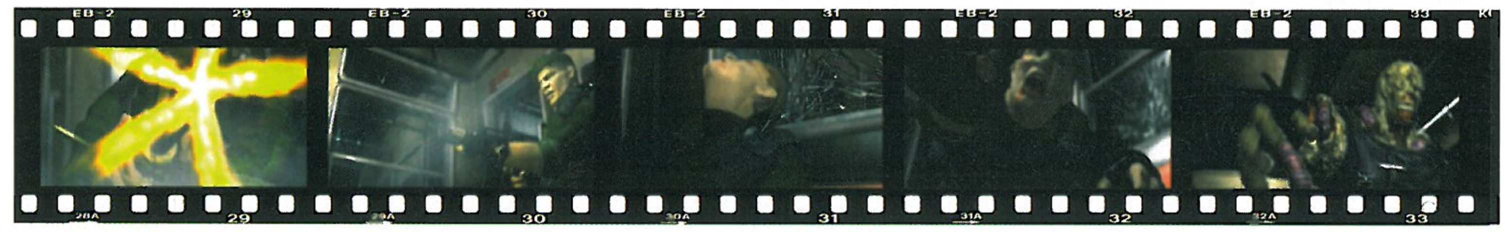


el cuadro torcido de la pared y toma la llave de la torre de reloj. Sal por la siguiente puerta a la sala de grabación y pasa luego por la puerta que hay al otro lado de la biblioteca, donde volverás a encontrarte a Carlos. La puerta verde estará cerrada por ahora, así que sal por la otra puerta al hall principal del edificio de la torre del reloj. Píllate el mapa del escritorio y registra también el cadáver en busca del arma lanzaminas.

Examina ambos lados de la escalera para hallar dos cajas musicales: escucha la melodía de cada una y vete luego por la puerta principal (enfrente de las escaleras) al jardín, a por algunas hierbas. Ahora vuelve a la casa y cruza la puerta de la pared del Oeste para entrar en el comedor. Tal vez haya algunos zombis a rastras aquí, así que vigila los pies. Ve por la siguiente puerta a la sala del piano. Abre la otra puerta al jardín y luego cruza la puerta que hay al otro lado de la sala del piano para entrar en una capilla que sirve de sala de grabación. Ve al altar, toma la llave de la escalera de la torre del reloj (Clock Tower Ladder Key), sal de vuelta al hall principal y sube las escaleras (ahora ve a "Reanudar juego principal").

OPCIÓN 2: Jill tira del freno de emergencia y el tren se estrella. Luego despierta en el patio de delante de la torre











▲ ¿Problemas con la cremallera o es que el último ataque zombi ha sido más doloroso de lo que esperaba Carlos?

del reloj. La puerta principal del edificio estará cerrada, así que usa la entrada lateral para entrar en la sala del piano. Ahora entra por la puerta de la pared del Sur en la sala de grabación que es la capilla. Hazte con la llave de la escalera de la torre del reloj que hay en el altar y abandona la sala para reencontrarte con Carlos. Cuando se haya ido, cruza el comedor hacia el hall principal y busca por ahí el mapa de la torre del reloj y el arma lanzaminas. En esta sala también puedes escuchar las cajas de música a ambos lados de las escaleras. Luego ve por la puerta de la pared del Este a la biblioteca y sal por la otra puerta (en este momento la puerta verde estará cerrada). Ahora estarás en otra sala de grabación, así que deshazte de los objetos que no quieras y sal por la puerta de enfrente. Mira detrás del cuadro para encontrar la llave de la torre del reloj, vuelve al hall principal y sube las escaleras.

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL...

Tras subir las escaleras, deberás matar a tres arañas; ten cuidado, porque cuando las matas, de sus cuerpos salen otras más pequeñas. Por si quieres hacerlo más fácil, tienes una caja eléctrica a la que puedes disparar, pero no te estés muy cerca. Cruza la puerta al final del rellano para salir en el área exterior de debajo de la torre del reloj. Examina el panel verde y usa la llave de la escalera de la torre del reloj. Ahora sube por la escalera a la torre del reloj. Toma la rueda dentada de plata (Silver Cog) del estante que hay a tu lado y busca la caja de música del rincón.

PUZZLE DE LA TORRE DEL RELOJ

Oirás una musiquilla y estarás frente a seis interruptores (A, B, C, D, E y F). Tu propósito aquí es accionar los interruptores de forma que construyas una pieza musical que suene justo como la que acabas de oír. Para ello, debes seleccionar un tono alto o bajo, o simplemente pasar al siguiente (que será la tercera opción). Cuando creas que tienes la canción como es debido, selecciona la opción de "tocar" (Play) para resolver el puzzle. Si lo haces bien, se abrirá un compartimento secreto y conseguirás la llave de Chronos. Ahora sal de la torre del reloj. Cuando llegues a la base de la torre, aparecerá Nemesis, provocando otra selección en vivo...

SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1: USAR LA LUZ.

OPCIÓN 2: USAR EL CABLE.

OPCIÓN 1: Jill acciona un interurptor para encender una luz, cegando así a Nemesis. Entonces actúa con presteza para tumbarlo. Vuelve ahora al piso inferior y dirígete a la puerta verde de la bibilioteca.

OPCIÓN 2: Jill tira de un cable de corriente del foco y electrocuta a Nemesis. Ahora baja las escaleras en dirección a la puerta verde de la biblioteca.

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL...

Cuando llegues a la puerta verde, combina la llave de Chronos con la llave de la torre del reloj y úsala para abrir la puerta. El siguiente pasaje estará atestado de arañones, así que pasa por esos peligros intentando salir de una pieza. Ahora prepárate para un puzzle.







ZOMBIS, EL 'RETONNO'



► Combina las tres piedras en los tres relojes para que las manecillas del que se encuentra en el centro marque las 12.



PRÓLOGO PARTE II

Jill ha sido infectada por el G-virus y no tardará en empezar a convertirse en un zombi. Carlos la ha llevado a la relativa seguridad del altar y ahora debe hallar una cura antes de que el tiempo se agote...

(24 horas DESPUÉS de *Resident Evil 2*)
Cuaderno de trabajo de Jill: 1 de octubre, noche.
Me despertó el sonido de la lluvia...
No puedo creer...
Que aún siga viva...

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL...

En esta sala hay tres estatuas, cada una de las cuales guarda una piedra. De izquierda a derecha, estas estatuas de diosas representan el tiempo, el pasado y el presente. Toma la piedra de cada una y acércate luego a los cuadros de la otra pared, en los que hay relojes. Ahora debes colocar cada piedra en las tres ranuras y hacer que las manecillas del reloj del medio apunten a las 12. Esto es lo que cada una de las piedras representará en cada reloj...

Cuando hayas resuelto el puzzle, el reloj del medio se abrirá para revelar una rueda dentada de oro (Gold Cog). Combínala con la de plata y vuelve a subir a la torre del reloj. Antes de ir, sin embargo, quizá quieras ver una mini secuencia de vídeo donde intentas empujar la gran campana que hay tras la esquina. Jill no es lo bastante fuerte para desplazarla y dará una patada de frustración.

Cuando estés de nuevo en la torre del reloj, pon la combinación de la rueda dentada de oro y de plata en el mecanismo que hay cerca del cofre para hacer funcionar el reloj. Ahora que el reloj ya tañe, el helicóptero estará de camino para recogerte. Baja de nuevo por la escalera y cruza la siguiente puerta. Acto seguido vendrá una secuencia de vídeo.





PIEDRA	RELOJ DE LA IZQ.	RELOJ DEL MEDIO	RELOJ DE LA DER.
CRISTAL	-1 HORA	+1 HORA	+2 HORAS
NEGRO	-2 HORAS	+2 HORAS	+4 HORAS
AMARILLO	-3 HORAS	+3 HORAS	+6 HORAS

SI NO ACABAS DE COMPRENDERLO, AQUÍ TIENES ALGUNAS COMBINACIONES QUE A NOSOTROS NOS FUNCIONARON:

NEGRO	CRISTAL	AMARILLO
NEGRO	AMARILLO	CRISTAL
CRISTAL	NEGRO	AMARILLO

Tras frustrar tu plan de huida, Nemesis se presentará de nuevo ante ti. Primero te azotará con su tentáculo saltón y luego deberás luchar con él. Usa los obstáculos del jardín para esquivar sus cohetes y dispárale sin parar cuando hayas puesto una distancia prudencial entre tú y él. Puede que en este instante llegue Carlos para ayudarte. Nemesis acabará por rendirse y se irá. Entonces Jill se desploma...

EL HOSPITAL

Deja a Jill por ahora y ve por la puerta verde de la biblioteca a la sala donde estaba el puzzle del reloj. Con la fuerza de Carlos ahora podrás empujar esa campana para apartarla de la salida. Luego mira el mapa y encamínate al hospital: ¡un buen lugar para empezar a buscar un antídoto!

Una vez en el hospital, entrará una breve secuencia de vídeo, presentándote la nueva raza de Hunter. Ve por la puerta de la derecha a la sala de grabación y luego ve recto para cruzar la siguiente puerta. Una vez dentro, toma el mapa del hospital y píllate el magnetófono (Tape Recorder) del escritorio. En esta sala hay también una entrada a un ascensor, pero el botón de llamada no funciona. No hay problema: tan sólo usa el magnetófono con el panel del ascensor y vendrá enseguida.

Ahora puedes decidir a qué piso deseas ir primero, ten en cuenta que los hechos que ocurran a continuación cambiarán según tu elección. Aquí encontrarás las dos versiones de los eventos, así que tú eliges...

SÓTANO 3

Cruza la puerta al final del corredor, toma los ítems de utilidad y cruza la siguiente puerta disponible. Tras pasarla, ponte a andar por la parte trasera de las estanterías y entrará una secuencia de vídeo. Tyrell, quien cree que vas a por él, te tenderá una emboscada. Dará un poco la murga y acabará reuniéndose con su creador.

Ve por la segunda puerta a la siguiente sala y toma el envase del estante. Ahora ve al panel de control iluminado cerca de los tubos criogénicos y pulsa el botón: ¡los tubos se vaciarán de forma un tanto preocupante! Ahora usa el envase con la máquina que hay cerca del panel de control y tendrás que resolver un puzzle. Para ello, debes accionar la combinación correcta de palancas para que se igualen los dos niveles de luz. Hemos visto que aquí hay una solución que siempre funciona, y es ésta...

Palanca I – Tirar de ella
Palanca II – Dejarla estar
Palanca III – Tirar de ella

Pulsa ahora el botón "A" para resolver el puzzle. Recibirás la vacuna roja (Red Vaccine), así que vete de la sala, vuelve al ascensor y sube al cuarto piso.

4º PISO

Cuando salgas del ascensor, ve recto hasta el final del corredor (ignora por ahora el pasillo que se aleja de él) para cruzar la puerta del fondo. Si viniste primero a este piso, ahora verás una secuencia de vídeo en la que Nikolai dispara a Tyrell y luego recibe lo suyo. Si viniste aquí después de pasar por el sótano, habrá un par de Hunters. Ve al área del fondo de la sala y toma la llave de la crujía (Ward Key). Ahora deja la sala, baja por el siguiente corredor y entra en la primera sala. Examina al doctor muerto cerca de la puerta en busca de un código de entrada y luego observa el resto de la sala para ver dónde está situada la gaveta blanca (White Drawer Unit), ya que deberás saberlo para la siguiente sala). Ahora vete de esta estancia y ve a la siguiente, abriéndola con la llave.











En la sala hay cuatro placas de metal en el suelo, una en cada esquina. También verás una gaveta blanca similar a la de la sala anterior: debes empujarla al lado contrario del que estaba en la primera sala (por ejemplo, si en la primera sala estaba en el rincón del fondo a la derecha, debes empujarla al del fondo a la izquierda). Si lo haces mal, no te preocupes, tan sólo vete de la sala y vuelve a entrar, y la gaveta estará de nuevo en su posición original. Cuando lo hayas hecho, un cuadro caerá de la pared, dejando al descubierto una caja fuerte. Introduce la contraseña que le sacaste al doctor muerto de la sala anterior: algunas de las posibilidades son 531, 104 y 253.

En la caja fuerte hallarás la vacuna azul. Combina la vacuna roja con la azul y vuelve al ascensor aquel. Ahora tu objetivo es volver al primer piso, abandonar el hospital y llevarle la VACUNA a Jill.

Mientras vuelves con Jill, te encontrarás a muchos enemigos, Nemesis entre ellos (¡habrá mutado un poco desde la última vez que os visteis!). Una vez de vuelta en la capilla, usa la vacuna con Jill y se recuperará en un santiamén. Ahora volverás a controlarla.

EL PARQUE

Dirígete a la sala en la que Carlos apartó la campana y sal una vez más a las calles de la ciudad (¡donde una vez estuvo el hospital!). Usa la ganzúa con la puerta azul y entra. Toma la llave del parque y otros ítems útiles, sal de la sala y sube por la izquierda las escaleras de piedra. Utiliza la llave del parque con la puerta y entra en el parque.
Al Oeste del parque hay una puerta, y al Este una salida. Ve a la salida del Este y baja los escalones. Camina junto al embarcadero, matando/evitando a las criaturas que salen al azar, y cruza la siguiente puerta. Recoge del cadáver la llave de la barraca del cementerio (Graveyard Cabin Key), vuelve al área principal del parque y cruza la puerta del Oeste. Toma el mapa de esta área de la fuente y baja. Vadea por el agua y al otro lado habrá un diagrama de la combinación necesaria de ruedas dentadas para drenar el agua. Toma nota. Ahora salte de la fuente y examina el panel de control que hay cerca de las escaleras. Éste se abrirá para revelar las ruedas dentadas, así que debes colocarlas en el orden correcto para desaguar la fuente.

PUZZLE DE LA FUENTE

Sólo dispones de seis movimientos para volver a disponer las ruedas dentadas en el orden correcto al objeto de desaguar la fuente. Así es como debes hacerlo...

Paso 1: Mueve la primera rueda dentada negra al espacio vacío.
Paso 2: Mueve la primera rueda blanca adonde estaba la primera negra.
Paso 3: Mueve la segunda negra al espacio vacío.
Paso 4: Mueve la blanca adonde estaba la segunda negra.
Paso 5: Mueve la segunda negra al espacio vacío.
Paso 6: Mueve la primera negra al espacio vacío..

Luego pulsa START en el panel. Cuando el agua se haya vaciado, métete de nuevo en al fuente y baja por la escalera de mano a las cloacas. Habrá muchos gusanos, demasiados para matarlos, así que pásalos corriendo y sube por la siguiente escalera hacia el cementerio. Una vez en el cementerio abarrotado (¡abarrotado de zombis, claro está!), vete a la barraca y usa la llave de la barraca del cementerio para entrar.

Toma el caño de hierro (Iron Pipe) del armario y entra en la sala de grabación contigua. Asegúrate de tener el caño de hierro y el encendedor en el inventario. En la zona principal de la cabina, usa el encendedor en la chimenea para prender la leña, y luego el caño de hierro con la pared de detrás del fuego par abrir una entrada secreta a otra sala. Gatea por el hueco hacia una nueva sala y píllate la llave de la puerta trasera (Rear Gate Key). Cuando vayas a volver gateando por el agujero, la radio emitirá un mensaje. Tras escucharlo, podrás dejar la sala.

Ahora Jill vuelve a encontrarse a Nikolai. Después de una larga confrontación deberás salir afuera para vértelas con el mutante más grande que te hayas tirado a la cara. Ármate y en marcha.

Al salir al cementerio, hay un enorme temblor causado por un sepulturero descomunal. Arréale con todo lo que tengas a mano cuando te ataque. Si te metes en apuros, corre al otro lado del cementerio y dispara a las lámparas junto a la alberca Con esto electrificarás el agua y el sepulturero quedará frito si la toca.

Cuando te cargas al monstruo, un trozo de valla se desmorona, brindándote una ruta de escape de vuelta a las cloacas. Usa este camino para regresar a la fuente, sal afuera y vuelve por la puerta al área principal del parque. Baja los escalones del Este y regresa al muelle. Deberías ir tirando hasta una puerta cerrada con candado por la que antes no podías pasar... ¡pero ahora tienes la llave! Usa la llave de la puerta trasera y sal por ahí. Ahora sube al puente y disponte a enfrentarte otra vez a Nemesis.

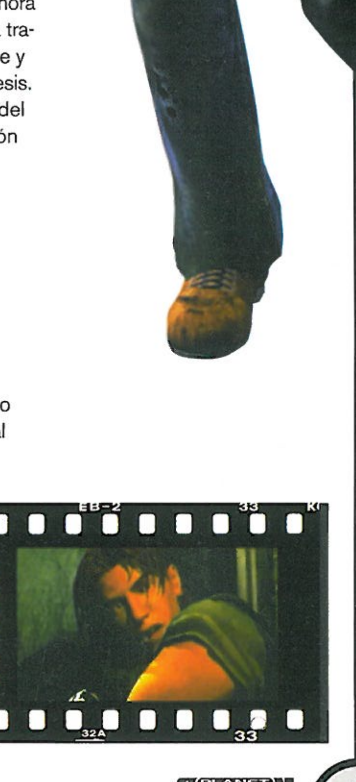
Nemesis te arrinconará en lo alto del puente y deberás hacer otra selección en vivo...

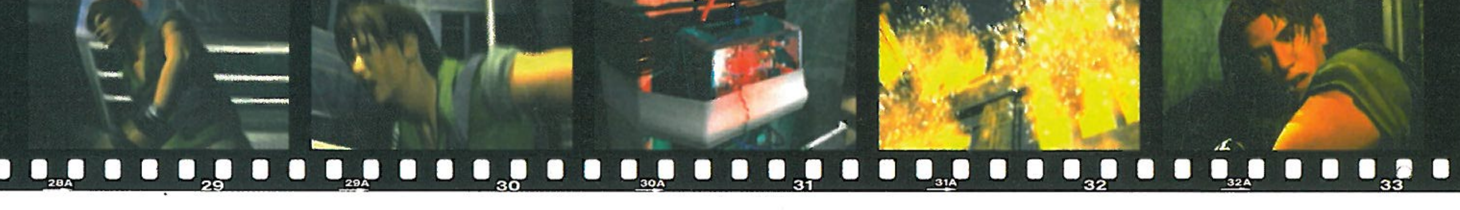
SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
EMPUJAR A NEMESIS

OPCIÓN 2
SALTAR DEL PUENTE.

Ten en cuenta que la elección en vivo que efectúes ahora decidirá qué final del juego obtienes...





ZOMBIS, EL 'RETONNO'

LA ÚLTIMA EVASIÓN (OPCIÓN 1)

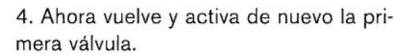
Jill elude el ataque de Nemesis y lo empuja por el puente. Luego corre de forma automática a la planta abandonada. En este instante sólo hay una puerta por la que puedas entrar, y es la del final del corredor. Crúzala. Ahora vuelves a encontrarte a Carlos, quien te da unas noticias más bien inquietantes antes de volver a pirarse.

Toma la llave de la instalación (Facility Key) que hay en el armario y cualquier otro ítem útil que encuentres, y ve por la otra puerta a la sala de vapor. A tu izquierda hay un ascensor que tal vez después debas usar, o sea que recuerda dónde está. Tu objetivo aquí es llegar a un panel de control al otro lado de la sala, pero no puedes porque unos chorros de vapor te cortan el camino. También hay una serie de válvulas que apagarán algunos chorros y activarán otros. ¿A que ya te hueles un puzzle?

PUZZLE DEL VAPOR

Debes activar las válvulas correctas para atravesar la estancia. Ésta es la secuencia que te permitirá pasar sin abrasarte...

1. Tal como sales de la puerta, ve a la derecha (¡a la derecha de Jill!) y activa la primera válvula.
2. Sigue adelante, activa la siguiente válvula.
3. Activa la válvula de al lado de la última y un poco más baja.
4. Ahora vuelve y activa de nuevo la primera válvula.
5. Pasa de nuevo la primera puerta y maneja la primera válvula que te encuentras al otro lado.
6. Activa ahora la siguiente válvula
7. Vuelve al otro lado y activa de nuevo la primera válvula.
8. Ahora activa la siguiente válvula (la segunda que usaste).
9. Y por último, dale a la que tiene al lado y un poco por debajo para llegar al panel de control.



Cuando activas el panel de control, una secuencia de vídeo te muestra una puerta que has abierto en parte. Vuelve a través de la sala de vapor y sal al corredor principal. Ahora puedes entrar en la segunda sala. Aquí está la puerta que abriste parcialmente, pero aún no la puedes cruzar, así que toma el mapa de la pared y el disco de sistema del escritorio. Baja en el ascensor.

Cuando salgas, atraviesa la sala, baja las escaleras y por último cruza la puerta del final. Ve corriente abajo por las alcantarillas y escapa de los temibles gusanos por la siguiente puerta. Ahora te encontrarás en la sala de grabación del laboratorio de análisis del agua. Ve a la máquina que hay ante ti, quédate la muestra de agua (Water Sample), pasa por la puerta y baja las escaleras.

Ve a la máquina de muestreo del agua al fondo de la nueva estancia e inserta la muestra de agua. La idea es engañar al ordenador para que crea que el agua está limpia, haciendo así que abra el último candado de la puerta abierta en parte. Este puzzle tiene su miga...

▼ Cuando vuelvas para administrar la vacuna a Jill (¿una vacuna que se aplica cuando ya estás infectado? ¡Llamen a la prensa!), te volverás a encontrar al brasas de Nemesis.





PUZZLE DEL ANÁLISIS DEL AGUA

La idea es hacer girar cada una de las bandas de color de manera que como conjunto formen una secuencia igual a la blanca de arriba. Obviamente, no gires las bandas para llenar espacios cuando no haya nada en la secuencia blanca. Esto a nosotros nos funcionó...

Fila 'A': Mueve una vez a la DERECHA.
Fila 'B': Mueve tres veces a la DERECHA.
Fila 'C': Mueve cuatro veces a la IZQUIERDA.

Resuelto con éxito el puzzle, la puerta abierta en parte que hay ante la entrada del ascensor superior se abrirá del todo. Antes de dejar esta sala, no obstante, inserta la llave de la instalación en la máquina del fondo a la derecha: con esto potenciarás tu llave de la instalación para poder ganar un arma extra más adelante. Vuelve al ascensor y regresa al piso de arriba. Al llegar ahí, cruza la puerta recién abierta de la izquierda y entrará una secuencia de vídeo.

Una vez que Nikolai haya estirado la pata (¡parece que Nemesis te hizo un favor!), usa el disco de sistema para abrir la puerta y entrará otra secuencia de vídeo. Ahora debes rechazar a un Nemesis aún más feroz. Tírale todo lo que tengas y saca partido de las cañerías si estás en un aprieto. Después de lo que parece una eternidad, Nemesis se tambaleará y caerá. Cuando esto ocurra, del bolsillo de uno de los cadáveres cercanos caerá una tarjeta de acceso; píllatela y úsala en el panel que hay cerca de la puerta para salir de ahí.

Al dejar la estancia, se confirmará el ataque con misiles sobre Raccoon City. ¡Y tampoco falta mucho para una fusión mortal!



¡CONSIGUE EL LANZACOHETES!

Si te apetece hacerte con el lanzacohetes para que los últimos momentos del juego sean muchísimo más satisfactorios, vuelve a la sala de vapor y usa la tarjeta de acceso con el ascensor. Baja en el ascensor y usa la llave de la instalación potenciada en el armario de delante para hallar el arma dentro. Por esta zona también hay algo de munición extra, así que vale la pena visitarla.







Ve a la puerta que estaba bloqueada por una persiana en el corredor principal, la primera vez que entraste en la planta abandonada, y usa con ella la tarjeta de acceso para que se abra. Pasa por la siguiente puerta y Carlos contactará contigo mediante el intercomunicador. El ataque con misiles es inminente, y Jill se equipará con un dispositivo especial de radar que le permitirá saber con exactitud cuánto tiempo le queda. Ve a usar la escalera y entrará una breve secuencia de vídeo. Cuando las hojas plegadizas se abran, baja por la escalera y atraviesa como puedas el tramo de zombis de debajo. Ahora es buena idea guardar la partida, porque se acerca la confrontación final con Nemesis...



¡EL LUGAR DE REPOSO DE TYRANT!

¿Te acuerdas de Tyrant, de *Resident Evil 2*? Bueno, pues si miras bien en la sala del cañón de rieles verás su lugar de descanso definitivo. ¡Apunta si quieres hacia él para echarte unas risas!

LA BATALLA FINAL

Pasa por la puerta que sale de la sala de grabación y cruza el aparcamiento para llegar a una gran sala con un cañón sobre rieles y tres baterías numeradas a su alrededor. Acércate al panel de control y actívalo: se te dirá que no hay potencia suficiente para hacer funcionar el cañón. De modo que debes empujar a mano las tres baterías a sus respectivos orificios para ponerlo en marcha. Cuando pongas la batería "1" en su lugar, Nemesis hará su última aparición. Abaléalo con todo lo que tengas y entonces empezará a moverse convenientemente hacia el camino del cañón. Ahora empuja las dos últimas baterías a su lugar y ¡sayonara, Nemesis!

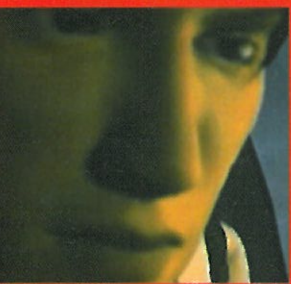
Tras haberle endiñado un tiro a Nemesis con el cañón, un último pedazo de él intentará atacarte, lo cual originará la última selección en vivo del juego...

SELECCIÓN EN VIVO

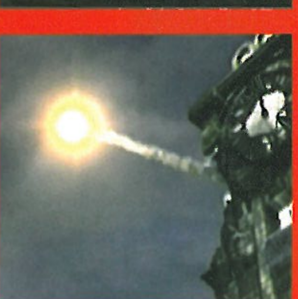
Opción 1: Exterminar al monstruo.

Opción 2: Ignorarlo y evacuar.

Da lo mismo lo que elijas aquí, porque el final ya está decidido desde que hicieras la selección en vivo del puente del parque. Cruza la salida de emergencia, baja en el ascensor y sal por la puerta para ver a Carlos esperando en un helicóptero de escape. ¡Parece que huiste justo a tiempo!












LA ÚLTIMA EVASIÓN (OPCIÓN 2)

Jill esquiva el ataque de Nemesis y salta por el puente. Cuando recuperes el control, salta a la alcantarilla y sube al hueco más cercano a ti en la sala de grabación del laboratorio de análisis del agua. Ve a la máquina que hay delante de ti, toma la muestra de agua, ve por la otra puerta y baja las escaleras.

Ve a la máquina de muestreo del agua al final de la nueva sala e inserta la muestra de agua. La idea es engañar al ordenador para que crea que el agua está limpia, haciendo así que abra el último candado de la puerta abierta en parte. Este puzzle tiene tela...

PUZZLE DEL ANÁLISIS DEL AGUA

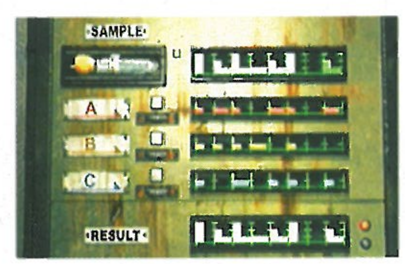
La idea es hacer girar cada una de las bandas de color de manera que como conjunto formen una secuencia igual a la blanca de arriba. Obviamente, no gires las bandas para llenar espacios cuando no haya nada en la secuencia blanca. Esto a nosotros nos funcionó...

Fila 'A': Mueve una vez a la DERECHA.
Fila 'B': Mueve tres veces a la DERECHA.
Fila 'C': Mueve cuatro veces a la IZQUIERDA.

Al resolver el puzzle, entrará una secuencia de vídeo, mostrándote que has abierto parcialmente una puerta. Antes de dejar esta sala, echa un vistazo a la máquina a tu derecha (la de las luces azules): tal vez te interese volver aquí más adelante. Cuando regreses a las cloacas, Carlos te sacará de una situación comprometida antes de darte unas noticias alarmantes.

Vuelve por las cloacas a la otra salida y prepárate para enfrentarte a tres monstruos. Usa el ascensor para subir al segundo piso. Cuando salgas, la puerta abierta en parte estará al lado del ascensor. Recoge el disco de sistema del escritorio y dirígete a la puerta (cerca hay otro mapa). Cuando salgas al corredor, tendrá lugar otra secuencia de vídeo, en la que Nikolai intenta matarte antes de desaparecer por una puerta con contraventanas. Cuando recuperes el control, cruza la puerta de la derecha.

En esta sala de grabación, toma la llave de la instalación que hay en el armario, así como otros ítems de utilidad, y ve por la siguiente puerta a la sala de vapor. A tu izquierda hay un ascensor que tal vez después debas usar, o sea que recuerda dónde está. Tu objetivo aquí es llegar a un panel de control al otro lado de la sala, pero no puedes porque unos chorros de vapor te cortan el camino. También hay una serie de válvulas que apagarán algunos chorros y activarán otros. Ahora toca resolver el puzzle...



PUZZLE DEL VAPOR

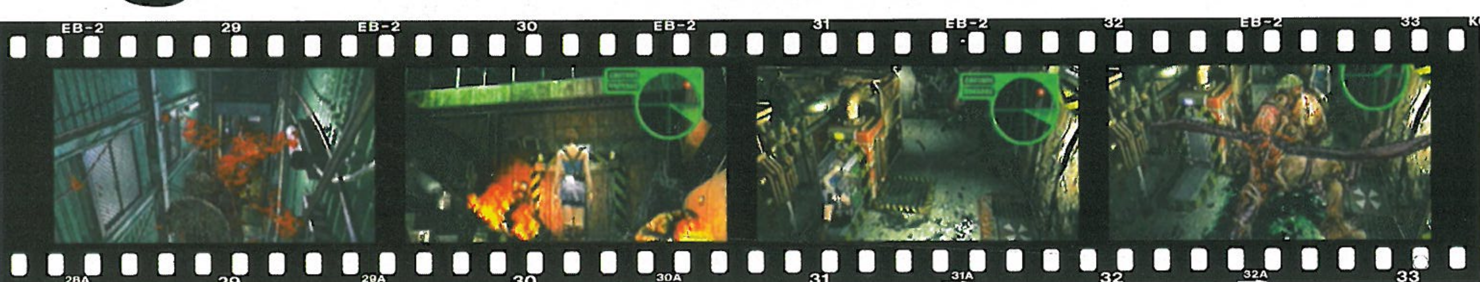
Debes activar las válvulas correctas para atravesar la estancia. Ésta es la secuencia que te permitirá pasar sin abrasarte...

1. Tal como sales de la puerta, ve a la derecha (¡a la derecha de Jill!) y activa la primera válvula.
2. Ahora sigue adelante y activa la siguiente válvula.
3. Activa la válvula de al lado de la última y un poco más baja.
4. Ahora vuelve y activa de nuevo la primera válvula.
5. Pasa de nuevo la primera puerta y maneja la primera válvula que te encuentras al otro lado.
6. Activa ahora la siguiente válvula
7. Vuelve al otro lado y activa de nuevo la primera válvula.
8. Ahora activa la siguiente válvula (la segunda que usaste).
9. Y por último, dale a la que tiene al lado y un poco por debajo para llegar al panel de control.

Cuando activas el panel de control, una secuencia de vídeo te mostrará que la puerta que habías abierto en parte estará ahora abierta del todo. Así que ahora tu meta es volver hasta esa puerta. **Nota: Si quieres el lanzaochetes, debes volver a bajar en el ascensor a las cloacas e ir al laboratorio de análisis del agua (el lugar donde resolviste el puzzle de la muestra de agua). Usa la llave de la instalación en la máquina de la luz azul y potenciarás la llave.**

Cruza la nueva puerta y usa el disco de sistema en el panel de la luz roja para







abrir la puerta cercana. Entrará una secuencia de vídeo. Ahora debes rechazar a un Nemesis aún más feroz. Tírale todo lo que tengas y saca partido de las cañerías si estás en un aprieto. Después de lo que parece una eternidad, Nemesis se tambaleará y caerá. Cuando esto ocurra, del bolsillo de uno de los cadáveres cercanos caerá una tarjeta de acceso; píllatela y úsala en el panel que hay cerca de la puerta para salir de ahí.

Al dejar la estancia, se confirmará el ataque con misiles sobre Raccoon City. ¡Y tampoco falta mucho para una fusión mortal! Si en este momento quieres hacerte con el lanzacohetes (y has potenciado ya tu llave de la instalación), lleva la tarjeta de acceso al ascensor de la sala de vapor y úsala para hacerlo funcionar. Baja en el ascensor y usa luego la llave potenciada de la instalación en el armario que hay ante ti para conseguir el arma. En esta zona también hay un poco de munición extra.

Dirígete a la puerta con persiana de la planta abandonada (ésa por la que escapó Nikolai) y usa la tarjeta de acceso para abrirla. Ábrete paso a lo bruto por entre los zombis y cruza luego la siguiente puerta. Usa el dispositivo de radar del escritorio y empieza a retroceder hacia la puerta para que tenga lugar una secuencia de vídeo. Nikolai ha requisado un helicóptero y volará ante la ventana para encararte. Ahora tienes que escoger en otra selección en vivo...



SELECCIÓN EN VIVO

OPCIÓN 1
NEGOCIAR CON NIKOLAI.

OPCIÓN 2
DEVOLVER EL FUEGO AL HELICÓPTERO.

OPCIÓN 1: El resultado es el mismo para ambas elecciones, pero esto es lo que pasa: Jill hablará con Nikolai antes de que éste se aleje de Raccoon City y de tu vida.

OPCIÓN 2: La verdad es que para elegir esta opción deberías tener el lanzacohetes. Dale al helicóptero con cuanto tengas y debería irse a hacer gárgaras. Si fallas, Nikolai huirá volando.

REANUDAR EL JUEGO PRINCIPAL...

Carlos entrará en la estancia y se iniciará una secuencia de vídeo. Ve al portillo de escape y aparecerá otra secuencia de vídeo en la que Carlos huye y el portillo se abre. ¡Te sugerimos que lo uses! Baja por la escalera y atraviesa como puedas el tramo de zombis de debajo. Ahora es buena idea guardar la partida, porque se acerca la confrontación final con Nemesis...

LA BATALLA FINAL

Pasa por la puerta que sale de la sala de grabación y cruza el aparcamiento para llegar a una gran sala con un cañón sobre rieles y tres baterías numeradas a su alrededor. Acércate al panel de control y actívalo: se te dirá que no hay potencia suficiente para hacer funcionar el cañón. De modo que debes empujar a mano las tres baterías a sus respectivos orificios para ponerlo en marcha. Cuando pongas la batería "1" en su lugar, Nemesis hará su última aparición. Abaléalo con todo lo que tengas y entonces empezará a moverse convenientemente hacia el camino del cañón. Ahora empuja las dos últimas baterías a su lugar y ¡sayonara, Nemesis!

Tras haberle endiñado un tiro a Nemesis con el cañón, un último pedazo de él intentará atacarte, lo cual originará la última selección en vivo del juego...

SELECCIÓN EN VIVO

Opción 1: Exterminar al monstruo.

Opción 2: Ignorarlo y evacuar.

Da lo mismo lo que elijas aquí, porque el final ya está decidido desde que hicieras la selección en vivo en el puente del parque. Cruza la salida de emergencia, baja en el ascensor y sal por la puerta. En breve se te unirá Carlos quien te dice que ya viene un segundo helicóptero a recogeros a vosotros en concreto. ¿Quién será el piloto?













¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO

¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10! Y, DE REGALO, ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANET STATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

***AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.**

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para ... países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum ...

... EL CUPÓN.

En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Ahora que los políticos están dispuestos a partirse la cara por unos cuantos votos, vais a saber con pelos y señales qué es la LUCHA. Con los análisis de *Guilty Gear*, *Psychic Force 2* y *Ehrgeiz* os ofrecemos lo último que se cuece en beat'em-ups para la Play. Aunque el invitado estrella de este número es *Colony Wars: El Sol Rojo*, ideal para quienes deseen emular a Han Solo soportando a un fantasma plasta en vez de a Chewbacca.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL: 4,5 planetas

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

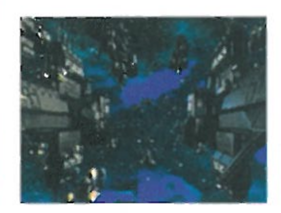
ACCESO DIRECTO

Colony Wars: El Sol Rojo	70
Guilty Gear	72
Psychic Force 2	73
Ehrgeiz	74
Rollcage Stage II	75
MTV Snowboarding	76
CoolBoarders 4	76
Eagle One Harrier Attack	77
Tiny Tank	78
Rally Championship	78
Toy Story 2	79
Shadow Madness	80
Spec Ops	80
Star Ixiom	81

GENIAL (5 planetas)	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE (4 planetas)	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE (3 planetas)	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO (2 planetas)	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO (1 planeta)	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.

MERCENARIO DE VOCACIÓN

COLONY WARS: EL SOL ROJO







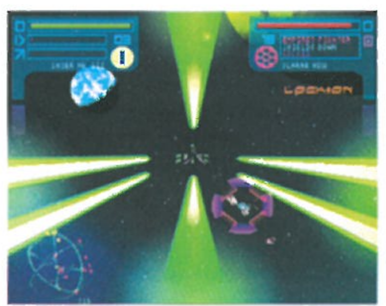


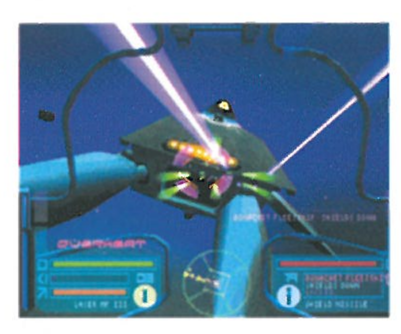
Este enfrentamiento de la Liga de los Mundos Libres es bastante más emocionante que los que acostumbramos a ver en la Liga de las Estrellas.

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS

En el quinto milenio la Humanidad sigue más o menos como ahora: guerra va, guerra viene y mucha gente agobiada por su negro futuro. En este "bucólico" contexto, Alexander Valdemar, un tipo gris y sin ilusiones apenas (algo así como nuestro redactor Seed un domingo por la tarde en pleno estado resacoso) recibe una inesperada visita. Se trata nada menos que de un fantasma con serios problemas de sobrepeso que le propone convertirse en todo un héroe si consigue descifrar el misterio que se encuentra detrás de una extraña nave espacial que Valdemar ha visto en sueños. Como Alexander no tiene nada interesante que hacer en los próximos 50 años, acepta la oferta y se embarca en una aventura que le llevará a recorrer cinco galaxias y unos cuantos planetas en busca de Red Sun, el artefacto volador más sofisticado del Universo.







ESCRÚPULOS FUERA

Después de dos títulos bastante atractivos, Psygnosis vuelve a la carga con *Colony Wars: El Sol Rojo*, tercera parte de la saga de guerras galácticas entre la Armada Colonial (los malos) y la Liga de los Mundos Libres (los buenos). Aunque en esta ocasión no formaremos parte de ninguno de los bandos de una manera exclusiva, ya que como la pela es la pela y en el futuro eso de las ideologías y la lealtad no cotiza en bolsa, nos alquilaremos al mejor postor por unos cuantos miles de créditos en más de 50 misiones que se nos plantearán en nuestro vagar espacial. Las tareas a cumplir serán muy variadas: igual un día vigilamos un convoy de la Armada, otro escoltamos unos refugiados de la Liga, un tercero debemos recuperar unos codificadores de los malos y durante el fin de semana nos ocupamos de la defensa de una base rebelde. Pero eso sí, no perderemos de vista la última razón de nuestras aventuras espaciales, ya que nuestro colega el fantasma nos encomendará misiones que nos irán dando pistas acerca de nuestra verdadera relación con la mítica Red Sun.





EN BUSCA DE LA AVENTURA

Colony Wars: El Sol Rojo presenta un desarrollo mucho más atractivo y complejo que sus dos antecesoras. Tenemos una gran libertad para decidir nuestro próximo objetivo y dependiendo de qué misiones cumplamos y en cuáles fracasemos seguiremos una his-

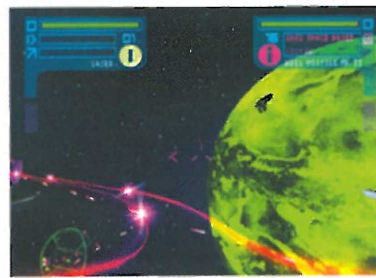
UN FANTASMA CON MUCHA LABIA

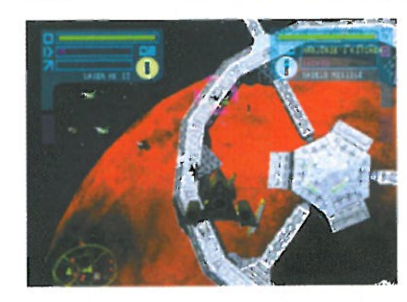
De vez en cuando nos encontraremos con el General, el fantasma de un antiguo comandante que nos intentará convencer por todos los medios de que somos un héroe de vital importancia en el futuro de la Humanidad (algo lógico si se supone que somos el protagonista del juego, ¿no?). Más de una vez tendremos la tentación de mandar a freír espárragos espaciales a este *ectoplasta*.





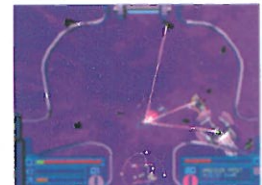














Éste es el transporte que debería haber tenido Pinochet: nada de ir para América, ¡a Mercurio con él!

toria diferente desarrollada en excelentes secuencias de vídeo. Pero esta mayor profundización en el componente de aventura del juego también se ha visto reflejada en el desarrollo de las misiones (algunas más enrevesadas que un discurso de Abel Matutes sobre los problemas de salud de Pinochet) por lo que a menudo nos podemos desorientar en medio de espectaculares explosiones, gigantescos mamotretos espaciales y oleadas de naves enemigas. Para ponernos las cosas más fáciles tendremos a nuestra disposición completos informes sobre las misiones, un amplio arsenal y una buena escudería de *pepinos* espaciales para comprar si conseguimos elevar nuestros ahorrillos a una cantidad considerable (algo a lo que los integrantes de la Redacción de Planet no estamos muy acostumbrados).

UNA BELLEZA ESPACIAL

Técnicamente la saga *Colony Wars* se ha caracterizado por no defraudar a aquellos que gustan de diseños estilizados y escenarios detallistas, y esta tercera parte no es una excepción. La variedad de diseños y el tamaño de algunas naves, las excelentes texturas de los escenarios terrestres (tapados en gran parte, todo sea dicho, por una pertinaz niebla) y los impresionantes efectos de luz y de explosiones conforman un apartado visual tremendamente atractivo. Menos fascinante es el motor 3D, que se ralentiza un poco cuando se juntan demasiados elementos en pantalla, aunque hay que tener en cuenta, eso sí, que las concentraciones de naves espaciales que llegan a producirse en el juego dejan en simple reunión de colegas cualquier atasco bestia de la N-II.

Y respecto al apartado sonoro, una de cal y otra de arena. La banda sonora orquéstal con el imprescindible tono épico, aunque parece una mezcla de las de las películas *La Guerra de las Galaxias* y *Alien, el octavo pasajero*, es sencillamente magistral. Otra cosa muy distinta es el doblaje con el que juego torturará nuestro oídos: las tristes voces rebajan mucho la tensión dramática de los diálogos y dan bastante grima (mención especial para el fantasma, que más que imponer respeto da pena).

Con un planteamiento muy ambicioso y flexible, y decantándose más por la aventura y la simulación que por el clásico shoot'em-up, *Colony Wars: El Sol Rojo* gustará a los aficionados a las aventuras espaciales con misiones complejas aunque puede desesperar a los aficionados al gatillo fácil. Eso sí, nunca hemos visto un espacio sideral tan atractivo y fascinante como el de este juego de Psygnosis.

¡POR LA LIBERTAAAAAAD!

Mientras estemos inmersos en nuestros asuntillos, recibiremos mensajes tanto de nuestros compañeros de faena como de los enemigos que deseen vacilarnos cual matoncillo discotequero. Uno de los momentos más memorables del juego es la intervención kamikaze de uno de los rebeldes que estampa su carguero espacial contra la nave que transporta a un jefazo de la Armada. El grito agónico que suelta el pobre hombre es de los que hacen época.

Me atacan; necesito ayuda

Por la libertad

EN FIN...

ARRIBA
- MISIONES VARIADAS Y ATRACTIVAS
- CALIDAD GRÁFICA SOBRESALIENTE
- EXCELENTES SECUENCIAS DE VÍDEO

ABAJO
- PUEDE RESULTAR FRUSTRANTE
- MOTOR 3D IRREGULAR

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

UN BUEN GOLPE DE HUMOR

GUILTY GEAR

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: ARC SYSTEM
EDITOR: ATLUS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS















Aquí tenéis el último espectáculo del Liceo barcelonés antes de la remodelación.

Para todos aquellos que pensaban que sólo SNK y Capcom podían crear beat'em-ups en 2D con una buena factura técnica y la suficiente jugabilidad como para mantener al aficionado a los mamporros contento y satisfecho, este sorprendente *Guilty Gear* de Atlus va a suponer una inesperada alternativa a las aventuras de Ryu, Terry Bogard y compañía. Combinando elementos de *Samurai Shodown* (espadas y demás armas de filo) y *DarkStalkers* (humor de garrafón) este juego asegura diversión sin complicaciones gracias a su inconfundible aroma de recreativa y su aire desenfadado y paródico.

Porque, ¿qué se puede decir de un título que presenta como protagonistas, entre otros, a una copia con michelines del Juggernaut, un Billy Kane de pacotilla que ha cambiado el palo por unas cadenas sin engrasar y un pariente lejano del Doctor Busuzima de *Bloody Roar 2* con camilla de operaciones incluida? Con un diseño entre *manga* y caricaturesco, los 10 personajes principales del juego (más los dos jefes finales y una misteriosa luchadora secreta) tienen el suficiente carisma y atractivo como para no coger complejo de "pasmarote con cara de lechuga que reparte piños" de tantos y tantos protagonistas de beat'em-ups de tres al cuarto.

RÁPIDO Y MORTAL

El nivel técnico de las animaciones de los personajes es notable: además de contar con una buena cantidad de frames que dan mucha fluidez a los múltiples movimientos, se añaden sombreados, efectos de luz y explosiones al estilo "fallas de Valencia" que aportan espectacularidad y colorido a los combates. Esta buena impresión visual se ve acompañada de una excelente jugabilidad que permite efectuar con sencillez múltiples combos (algunos incluso demasiado extensos) dentro de un ritmo de juego trepidante como pocos. Para hacer los enfrentamientos aún más atractivos, *Guilty Gear* dispone de unos magníficos efectos sonoros de voces, gritos y golpes y una cañera banda sonora que parece sacada directamente de una antología heavy de los 80, elementos que te transportarán por momentos si cierras los ojos a un salón recreativo (ese lugar donde nuestro redactor Seed solía acampar en su niñez con hornillo de gas, tienda de campaña y saco de dormir de cuarta mano).

Como aspectos negativos del juego echamos en falta más personajes, una dificultad más ajustada (aquí todo el mundo sabe machacarte sin piedad desde el primer momento) y una mayor variedad de modos de juego, ya que en el modo normal no podemos cambiar de luchador y el modo entrenamiento de toda la vida es más soso que las pantorrillas de Loyola de Palacio. Pero aún con estas limitaciones el juego de Atlus es un digno representante de los beat'em-ups en 2D que ofrece buen entretenimiento con muchos golpes de humor.

CON UNO BASTA

La innovación más salvaje y desmadrada de *Guilty Gear* es el "Ichikegi Hissatu", un ultra-mega-súper-híper tortazo que permite, si da en el blanco, ganar instantáneamente el enfrentamiento contra nuestro contrincante (o que éste nos mande al otro barrio en un suspiro). No importa la vida que nos quede, la vida que le quede a él y las victorias que llevemos uno y otro. Un "campaaaaana y se acabó", pero a lo bruto.







EN FIN...

ARRIBA
> TÉCNICAMENTE NOTABLE
> FÁCIL DE JUGAR
> LUCHADORES CON SALERO

ABAJO
> DIFICULTAD ALGO ELEVADA
> POCOS PERSONAJES
> ¡MÁS MODOS DE JUEGO, PLEASE!

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●



GOLPÉAME EN EL CIELO

PSYCHIC FORCE 2

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: TAITO
EDITOR: TAITO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS













"¡Si serás marrano! Ya te enseñaré yo a estornudarme en el pelo."

Aunque sea un género en el que cada vez es más difícil innovar, de vez en cuando surge en el mundo de los beat'em-ups algún título que va más allá de presentar a los típicos luchadores callejeros que intentan demostrar a base de puñetazos y patadas quién tiene el cinturón negro más largo. Éste es el caso de *Psychic Force*, un título que hace ya bastante tiempo demostró que no sólo de *Tekken* o *Street Fighter* vive el jugador. Pues bien, con el mismo planteamiento jugable e incorporando notables mejorías, la segunda parte de extraño juego de lucha (conversión de la recreativa y primo muy cercano de la versión para Dremcast) está a punto de salir ¡en nuestro país!



PARA GENTE SIN COMPLEJOS

El principal problema de *Psychic Force 2*, que para algunos es también es su mayor virtud, es su planteamiento fuera de lo común en el mundo de los beat'em-ups. Aunque como en cualquier *Tekken* al uso nuestro objetivo principal sea pulirnos la barra de energía del contrario, la mecánica a utilizar para conseguirlo es bastante distinta.
Controlaremos a un luchador con poderes psíquicos y la capacidad de flotar en medio de un enorme cubo suspendido en el aire. Para acabar con el adversario, podremos hacer uso de diferentes ataques en función de la distancia a la que nos encontremos de él. Aunque tendremos la opción de dar puñetazos y patadas cuerpo a cuerpo, la mayor parte del tiempo nos lo pasaremos bien lejos del enemigo, cual hombre al que le ha abandonado el desodorante, disparando toda suerte de rayos de energía, bolas de fuego y demás pirotecnia de combate basados en la esfera de poder del personaje. De esta manera, el poseedor del poder de la luz, el psíquico Emilio (es uno de los luchadores, no un personaje de Mortadelo y Filemón) podrá crear prismas y lanzar láseres, el maestro del agua Carlo podrá acabar con cualquier problema de piel reseca en un santiamén, etc.

Los defensores más fundamentalistas del beat'em-up ortodoxo pueden encontrar ciertas dificultades a la hora de hallar las distancias adecuadas en las que nuestro personaje pasa de lanzar rayos a pegar golpes con un mismo botón. No os preocupéis, ya que con algo de empeño y paciencia enseguida podréis 'medir las distancias' y sacarle todo el jugo jugable que tiene este correcto título. A pesar de contar con ciertas carencias gráficas (las magias basadas en sprites son bastante discretas, algunos polígonos saltan, y los fondos están bastante pixelados) estamos ante una de las apuestas más innovadoras en el mundo de los juegos de lucha.

DESEARÁS LA TÉCNICA DEL PRÓJIMO

El principal atractivo de *Psychic Force 2* es el Psy-Expand, un modo de juego que ni siquiera los usuarios de la todopoderosa Dreamcast pudieron disfrutar. De una manera similar al World Tour de *Street Fighter Alpha 3*, podremos fortalecer al luchador que seleccionemos ganando niveles que aumentarán nuestra rapidez o fortaleza, para después grabarlo en una tarjeta de memoria y poder utilizarlo en cualquier otro modo de juego. Pero lo mejor del Psy-Expand es que podremos ir consiguiendo los golpes especiales del resto de contrincantes, de manera que pasen a formar parte de nuestro repertorio de magias habitual. ¿Os imagináis a Ryu tirando las ondas sónicas de Guile? Pues viene a ser algo así, pero en versión psíquica...



EN FIN...

▲ ARRIBA
> COMBATES ESPECTACULARES
> EL MAGNÍFICO MODO PSY-EXPAND
> CONCEPTO DE JUEGO DIFERENTE...

▼ ABAJO
> ...QUE NO GUSTARÁ A TODOS
> GRÁFICOS MEJORABLES
> NIVEL DE DIFICULTAD BAJÍSIMO

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5
	GLOBAL
	●●●●

EHRGEIZ

PIÑOS Y ROL ¡POR FIN JUNTOS!

GÉNERO: BEAT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: DREAM FACTORY
EDITOR: SQUARE
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 8.990 PESETAS

Las expectativas de *Ehrgeiz* no podían ser mejores: un juego en el que Square está de por medio (los genios del RPG por antonomasia) con la colaboración de Namco (¿os suena un juego llamado *Tekken*?) y que incluye personajes de *Final Fantasy VII* no podía ser malo de ninguna de las maneras. Lamentablemente, por mucho que te gusten las patatas, el aceite y la sal hay veces que no puedes evitar que se te indigeste el puré (definitivamente, tenemos que dejar de hacer artículos en ayunas, porque luego sale cada metáfora...).

No pongáis esa cara de susto. No estamos diciendo que *Ehrgeiz* sea un mal juego, pero sí que está bastante lejos de llegar a la categoría de "obra maestra". El principal defecto de este título de lucha es que los combates distan mucho de alcanzar el nivel de calidad y complejidad de los reyes del género. La idea de dotar con total libertad de movimientos a los personajes para que campen a sus anchas por el escenario está muy bien pero... ¿de qué sirve si cada dos por tres falla la ejecución de nuestros golpes por estar colocados inadecuadamente? Eso por no hablar de cuando damos la espalda involuntariamente al contrario, quedando más indefensos que un cuartel militar con *Canal +* durante el viernes por la noche.

Es una verdadera lástima que la jugabilidad no esté a la altura de las circunstancias, ya que *Ehrgeiz* está plagado de detalles de calidad. Para empezar los gráficos son muy sólidos y se mueven con una suavidad pasmosa (¡más de 50 cuadros por segundo!). Unas impresionantes secuencias de vídeo complementan un apartado visual notable. Lástima que no se pueda decir lo mismo del sonido: los efectos pasan desapercibidos y las músicas de los combates parecen estar reproducidas con una Game Boy con pilas de a duro (los remixes de las melodías de *FFVII* son simplemente indignantes).

















Otro combate ganado. Esta mujer está hecha un Tif-ón.

VALORES AÑADIDOS

Pero hay dos extras que añaden gran interés al juego. En primer lugar, hay una ingente cantidad de sub-juegos entre los que destaca un RPG bautizado como *The Forsaken Dungeon*. En segundo lugar, entre el elenco de jugadores se han incluido seis de *Final Fantasy VII* (Cloud, Sephirot, Tifa, Vincent, Yuffie y Zack) cosa que lo convierte en un título imprescindible para los fanáticos de la saga de rol más grande de todos los tiempos. Hay *beat'em ups* mejores, pero no con Cloud.

¡EXTRAS, EXTRAS!

Aparte del subjuego de rol, en *Ehrgeiz* podréis disfrutar con algunos de los extras más delirantes vistos en un juego de lucha. Desde carreras aporrea-botones al estilo *International Track&Field*, hasta un juego de tablero inequívocamente inspirado en el popular *Othello*, estos mini-juegos son ideales para sacar jugo a *Ehrgeiz* junto a un amigo. Y antes de que nos preguntéis en nuestra sección *Al Habla* ya os respondemos: no, no existe ninguna opción para echar una partidilla al *strip poker* con Tifa, pero siempre os podéis consolar jugando a *El coche del director Drako: Limpia y Enjuaga* (interesados: pónganse en contacto con la Redacción).



EN FIN...

ARRIBA
> PERSONAJES DE FFVII
> LOS MINI-JUEGOS
> BUENOS GRÁFICOS

ABAJO
> JUGABILIDAD LIMITADA
> ESPERÁBAMOS MÁS DE SQUARE
> MÚSICA LAMENTABLE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL





DESMADRE EN LA AUTOPISTA

ROLLCAGE STAGE II

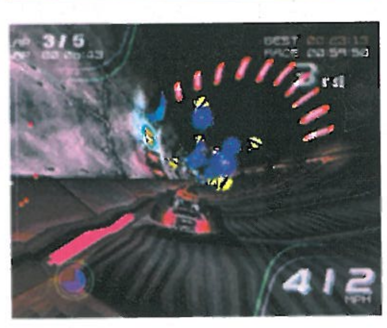
¡RECOMENDADO!

GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS















Rollcage 'stage-nial', colega.

El primer *Rollcage* se presentó como "el sucesor de *Wipeout*" pero la verdad es que viendo los salvajes resultados se podría definir mejor como "el hijo bastardo de *Wipeout*". Con bastante menos sofistificación pero bastante más acción y adrenalina que la famosa saga de carreras de vehículos voladores, *Rollcage* demostró tener una factura técnica irreprochable y un anárquico estilo de conducción que dividió las opiniones de la prensa especializada.

En *Rollcage Stage II*, Psygnosis se ha centrado especialmente en poner solución a la carencia más evidente de la primera parte: la falta de opciones. Nueve modos de juego para un jugador, siete más para dos jugadores a pantalla partida, más de veinte coches nuevos, decenas de circuitos... Los números cantan más que en una declaración de la renta conjunta de Roldán y Mario Conde.



Sin embargo, en lo que respecta al aspecto gráfico los cambios hay que buscarlos con lupa. Lo único que se puede destacar es un logrado efecto de lluvia que aparece en algunos circuitos. Claro que también cabe destacar la tupida niebla al estilo Nintendo 64 que se ha tenido que poner en los circuitos en que gozamos de este efecto meteorológico, ya que la máquina no da para más. El resto sigue igual: los coches siguen siendo muy parecidos entre ellos, el motor 3D se mueve a una velocidad no apta para corazones débiles y los efectos de luz y las explosiones se suceden con más alegría que en una fábrica de nitroglicerina que hubiese contratado a Leticia Sabater.

TODO SIGUE IGUAL... DE BESTIAL

La mecánica básica de las carreras tampoco ha variado ni un ápice. El continuo fuego cruzado de los oponentes (en esta secuela hay 12 armas diferentes en las que se incluyen hasta... ¡ametralladoras!), las partes del circuito que vuelan por los aires, los coches que corren por el techo, velocidades punta de casi cuatrocientos kilómetros por hora, música *techno*... Todo ello compone un explosivo cóctel en el que es tan importante la pericia del conductor como el factor suerte (puedes pasar de ser el último a ser el primero o viceversa en un abrir y cerrar de ojos). Aunque este desmadre continuo puede espantar a los fanáticos incondicionales de la simulación pura y dura, la verdad es que añade una emoción sin igual a cada carrera... pese a que somos conscientes de que no todo el mundo opinará lo mismo.

En definitiva, *Rollcage Stage II* viene a ser mucho más de lo mismo: una ampliación del juego original un poco al estilo de *Gran Turismo 2*, salvando las abismales diferencias en el espíritu de estos dos títulos, claro. Responde a estas preguntas: ¿te perdiste el primer *Rollcage*?, ¿prefieres más acción que realismo?, ¿ver a Pedro Ruiz y roncar, todo es empezar? Si tus réplicas son "sí" no dudes ni un momento en hacerte con *Rollcage Stage II*.

AL FILO DE LO IMPOSIBLE

El modo Terreno Escabroso es, quizá, el más original de todo el juego. En él deberás sortear todo tipo de obstáculos (estrechamientos, *loopings*, saltos mortales...) en un tiempo limitado. Si el coche se sale del circuito, aparte de sufrir un descalabro más sonado que el de la carrera como modelo del hombre invisible, se te obligará a empezar desde el principio. ¿Difícil? Pues sí ¿Adictivo? No puede serlo más.



EN FIN...

ARRIBA
- > EXPLOSIVOS EFECTOS GRÁFICOS
- > MUCHAS OPCIONES DE JUEGO
- > EL MODO TERRENO ESCABROSO

ABAJO
- > DEMASIADO CAÓTICO PARA ALGUNOS
- > SIN INNOVACIONES GRÁFICAS
- > SI YA TIENES EL PRIMERO...



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

GLOBAL

MTV SNOWBOARDING
MADERA DE LÍDER

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: THQ
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS










La popularización del *"snow"* y su progresiva implantación consolera ofrece cada vez más opciones, para alegría de traumatólogos y aficionados al deporte blanco. Este reciente lanzamiento de THQ tiene un puñado de argumentos para complicarle la vida al desigual *CoolBoarders 4*.

Los personajes se mueven por pistas tremendamente amplias que proporcionan una sensación de libertad y velocidad sin precedentes. Aunque los gráficos cumplen la papeleta, los *snowboarders* son bastante reducidos y algunos fondos son víctimas de "míster Popping". Un intuitivo control que aprovecha todos los botones del controlador os permitirá fardar ante los colegas ejecutando largas series de acrobacias para conseguir puntuaciones altas. Los saltos son tan inverosímiles como un dueto de Barbra Streisand y el Fary, aunque vale la pena sacrificar realismo por diversión. Las pruebas van desde los descensos cronometrados hasta el clásico half-pipe (las paredes con forma de media tubería).

Otros aspectos positivos son la excelente banda sonora con el sello de la cadena MTV y la posibilidad de situar los obstáculos donde nos parezca. El único handicap es la fuerte implantación en el mercado de la mastodóntica saga *Cool Boarders*. *MTV Snowboarding* sólo es para dos jugadores y permite menos movimientos que su rival, pero le vence en garra y carácter.

EN FIN...

ARRIBA
- ULTRARRÁPIDO Y JUGABLE
- EL EDITOR DE PISTAS
- MÚSICA CAÑERA

ABAJO
- ¿SON PEQUEÑOS, O ESTÁN LEJOS?
- NO HAY MODO A 4 JUGADORES
- *COOLBOARDERS* PUEDE ECLIPSARLE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL: ●●●●

COOLBOARDERS 4
ME MOLA LA CABRIOLA

GÉNERO: DEPORTIVO
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: 989 STUDIO
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS










Incluso los practicantes del *sillón-ball* que sólo han visto la nieve en la retransmisión de los saltos de esquí de Año Nuevo han tenido muchas oportunidades de sentir el placer de bajar montañas a lomos de un aerodinámico pedazo de madera. Y es que ya van cuatro entregas del simulador de *snowboard* de Sony. ¿Nos hallamos ante el *Ridge Racer* de este subgénero en expansión?

La respuesta es no, porque se trata de un juego algo irregular. 989 Studio eleva un poco el listón técnico con enormes personajes deslizándose por entornos ultrarrealistas. Aunque el catálogo de piruetas es más largo que la infancia de Heidi, por desgracia nuestros *snowboarders* tienen menos cintura que una silla y la estrechez de los circuitos les hace un flaco favor. Nuevamente, ese toque macarra a lo *Road Rash* nos permite aporrear sin miramientos a los incautos que osen acercarse (aunque no se caen, los puñeteros). Tampoco es mala la idea de incorporar cierto componente de exploración en los recorridos, pero lo ciertos es que hundirse en la nieve hasta las rodillas cada dos por tres, y todo por haber escogido la ruta errónea pone de los nervios al más pintado. En resumen, la saga sigue creciendo en vistosidad a la par que decae peligrosamente el entretenimiento.

EN FIN...

ARRIBA
- TÉCNICAMENTE ESPLÉNDIDO
- NUEVO MODO 4 JUGADORES
- TODAS LAS ESPECIALIDADES

ABAJO
- CONJUNTO UN PELÍN SOSO
- PRESCINDIBLE SI TIENES LOS DOS PRIMEROS TÍTULOS
- CIRCUITOS CON ESTRECHECES

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

GLOBAL: ●●●



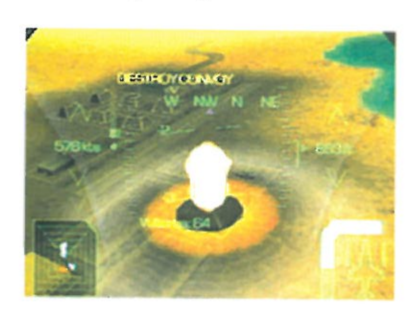
AMERIZA COMO PUEDAS

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

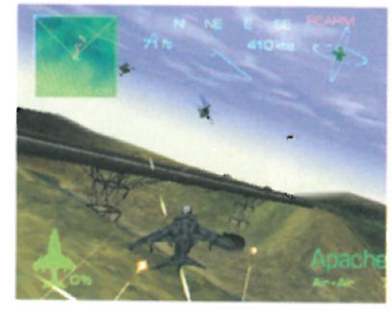
GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: GLASS GHOST
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

Eagle One es el juego ideal para los aficionados al combate aéreo que quieran divertirse sin necesidad de aprenderse unas instrucciones del tamaño de la guía telefónica de Hong Kong. La estrella de este arcade de acción de Glass Ghost es el legendario Harrier, el único cacharro capaz de pararse en el aire o despegar en un palmo de terreno con la misma facilidad con que Marujita Díaz cambia de novio.

Un lujoso prólogo con actores de carne y hueso en trepidantes telediarios nos sitúa en Hawai, donde se acaba de desatar un conflicto bélico. Por una vez, no se trata de salvar el mundo sino sólo a los yanquis, suponiendo que ellos adviertan la sutil diferencia. La campaña consta de cinco misiones ambientadas en cada una de las cinco islas. Deberemos acabar con objetivos terrestres, derribar naves enemigas, rescatar aviones propios... Lejos de la variedad de escenarios de la serie *Ace Combat*, el planteamiento es modesto y riguroso a la vez, ya que la topografía reproduce de modo fidedigno las auténticas islas Hawai.












VOLAR ES UN PLACER

Aparte de ser muy versátil, el Harrier tiene más peligro que Willy Fogg con un abono de transporte. El manejo del tremendo arsenal destructivo del avión se asimila enseguida, y el frenético desarrollo de las misiones se beneficia de un control extraordinariamente suave e intuitivo. Los súbitos cambios de sentido y el característico modo estacionario del aparato enriquecen la acción. Pero una cosa es saber qué hacer, y otra llevarlo a la práctica con éxito, ya que los Mig enemigos son escurridizos como anguilas, la fuerza centrífuga cumple su papel a la perfección y es fácil "pasarse de frenada". Además, el rudimentario radar desorienta más que otra cosa. Los aprendices de Tom Cruise harán bien en no confiarse, aunque vale la pena perseverar con un entorno tan sobresaliente: magníficos vehículos y paisajes, cambios climáticos, visión nocturna, exquisito doblaje, épico acompañamiento musical, posibilidad de editar la cámara preferida... Asimismo, Glass Ghost se marca el puntazo de incluir la opción de competir contra un amigo a pantalla partida o unir las fuerzas para dar su merecido a los malos. Aunque a los desarrolladores se les ha ido un pelín la mano con la dificultad, estamos ante un enorme juego que tutea sin complejos al omnipresente *Ace Combat 3*. Menos exhaustivo y detallado que el título de Namco, sin duda *Eagle One* es más electrizante y glamouroso.






El Gobierno se ha tomado muy en serio las medidas para evitar atascos este verano en las autopistas que van a la playa.

EN FIN...

ARRIBA
- VERTIGINOSAMENTE ADICTIVO
- ¡DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS!
- IMPONENTE APARTADO TÉCNICO

ABAJO
- ENDIABLADAMENTE COMPLICADO
- *ACE COMBAT 3*, UN DURO RIVAL
- NO ES UN AUTÉNTICO SIMULADOR, PERO... ¿QUIÉN QUIERE UNO?

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL: 4

TINY TANK MI CAAAAARROOO... (DE COMBATE)

GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: MGM INTERACTIVE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS







Un tanque de juguete que no calla ni debajo del agua, robots con sombrero vaquero... Ignoramos si los muchachos de MGM Interactive parieron el juego después de la ingesta masiva de sustancias estupefacientes, pero el caso es que el planteamiento es considerablemente surrealista. El protagonista de este juego de acción con gotas de shoot'em-up es un minúsculo carro de combate llamado Tiny con una verborrea que para sí quisieran Valdano y José Luis Moreno. Aunque el desarrollo en sí no es nada del otro jueves (consiste en aniquilar una colección de maquinaria rebelde), nuestro metálico héroe Tiny (un bocazas fanático de los *westerns*) se basta él solito para animar el cotarro soltando cómicas bravuconadas: "Un ataúd para el *cowboy*" o "Buen tiro, vaquero", entre otras lindezas. Además de una acción hiperfrenética, podremos disfrutar de detalles cómicos como la retransmisión radiofónica que incluye anuncios de productos antioxidantes para robots. Al cachondo y cuidadísimo doblaje hay que sumarle un acompañamiento musical muy por encima de lo común, en especial el saxo del tema principal.

Un modo para dos jugadores (que recuerda al de aquel correcto shoot'em-up *Millenium Soldier)* es la guinda de un título de sencillo concepto: escupir plomo, ampliar el arsenal e ir pasando niveles. Lamentablemente, algunos fondos arrasarían en un campeonato de *popping* y las fases son repetitivas, aunque esto no ensombrece un juego que tras su aparente modestia atesora delirante diversión.

EN FIN...

ARRIBA
- ENFOQUE HUMORÍSTICO
- TODO EL APARTADO SONORO
- MUY JUGABLE, SOBRE TODO PARA DOS

ABAJO
- ¿MILLENIUM SOLDIER VERSIÓN ACORAZADA?
- NIVEL GRÁFICO CUTRILLO
- TINY PUEDE RESULTAR CARGANTE

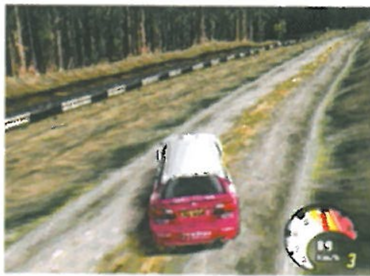
PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

GLOBAL

RALLY CHAMPIONSHIP ¡TRATA DE ARRANCARLO!

GÉNERO: SIMULADOR
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: ACTUALIZE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 7.990 PESETAS




Este título causó sensación en los PCs por sus deslumbrante parte gráfica, aunque la exagerada dificultad conseguía sacar de quicio al más pintado. El juego oficial del Campeonato de Rallies Británico asoma ahora la cabeza en la Play de la mano de Actualize, dispuesto a hacerse un huequecillo en un género regentado por auténticos pesos pesados.

La mejor virtud de *Rally Championship* es su ajustada jugabilidad. Derrapar resulta relativamente sencillo incluso si has suspendido ocho veces en la autoescuela, y pisar una chinita no es el prólogo de una serie de vueltas de campana. La interactividad con el entorno es notable: marcas en la tierra después de los frenazos, abolladuras, lunas embarradas, así como los cambios climáticos del frío y nuboso Reino Unido están correctamente reflejados. Tenemos a nuestra disposición 21 bonitos coches con los que conducir por tramos que reproducen recorridos auténticos (el mejor es una carretera galesa con un porcentaje propio de un descenso del Tour). Sin embargo, los escenarios son más pobres que la vida sexual de Tintín y nuestro robótico copiloto parece que tenga horchata en las venas (¿dónde estás, Luis Moya?). Demasiadas pegas para siquiera hacer cosquillas a las sagas *Colin McRae* o *V-Rally*.

EN FIN...

ARRIBA
- ASEQUIBLE Y DIVERTIDO
- BUENOS EFECTOS DE LUZ
- DOBLADO AL CASTELLANO

ABAJO
- NO DESTACA POR NADA EN ESPECIAL
- GRÁFICAMENTE JUSTITO
- LA INMINENTE SALIDA DE COLIN MCRAE 2

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

GLOBAL

TOY STORY 2

THE BUZZ'S RETURN

¡RECOMENDADO!

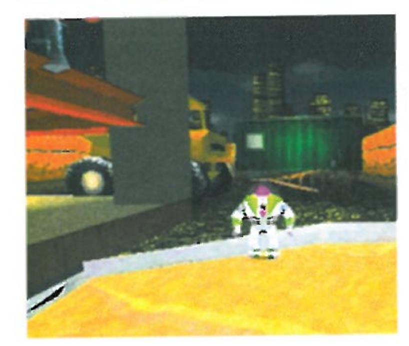
GÉNERO: PLATAFORMAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
EDITOR: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.490 PESETAS

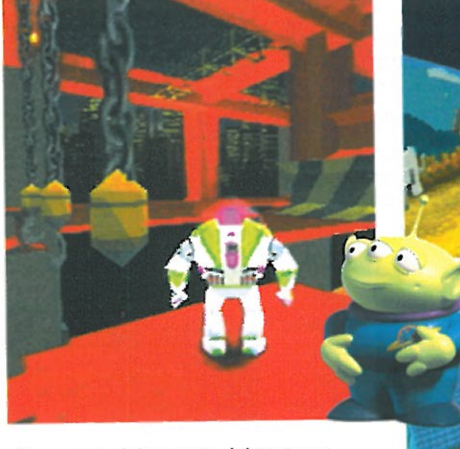
A priori, *Toy Story 2* parecería uno de los típicos productos del merchandising *made in* Disney a rebufo de la espléndida película de animación de Pixar. Muchos recordaréis *Bichos*, otro título "licenciado" muy espectacular cuyo talón de Aquiles era su frustrante jugabilidad. Por fortuna, los muchachos de Traveller's Tales han creado en esta ocasión un magnífico plataformas 3-D, ideal tanto para fans de Buzzy Lightyear y su tropa juguetera como para cualquier amante de los lanzamientos de calidad.

A lo largo de las quince fases de *TS2,* guiamos a nuestro astronauta favorito en pos del rescate del vaquero Woody, secuestrado por un humano siniestro y seboso. En el camino el T-rex, el perrito Slinky, míster Potato, el cerdito-hucha Hamm y el resto de compañeros nos encargarán diversas misiones (la verdad es que piden más que Hacienda, todo hay que decirlo), como recoger monedas, recuperar ovejitas descarriadas (no, no sale Carmen Sevilla) y apropiarnos de ítems reforzadores con los que liquidar a los jefazos finales. Para avanzar es preciso desintegrar a los testarudos engendros mecánicos que nos salen al paso haciendo uso de nuestra fiel pistola láser, que apunta de forma automática al estilo Lara Croft. También hay una vista subjetiva, escasamente práctica porque exige orientar el arma manualmente, pero con un detalle demostrativo de la exquisita calidad gráfica del juego: ¡Podremos ver el rostro de Buzz reflejado en el interior del casco!

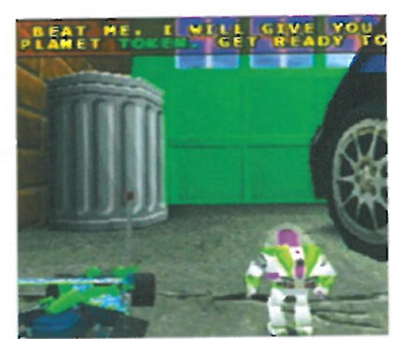


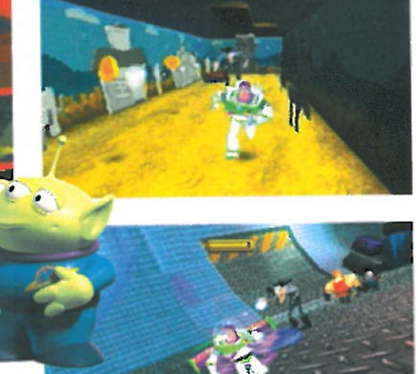














BÚZZ-CATE LA VIDA

La cocina, la sala de estar, el jardín y el resto de estancias permiten una elevada interacción con los objetos. Subir por un poste para aparecer en el piso superior introduce un factor de "exploración vertical" novedoso en el género. Buzz trepa, se balancea, se encarama, ofreciendo un abanico de acciones fáciles de ejecutar. Ahora bien, el hecho de que casi todos los niveles transcurran en espacios cerrados provocará que los más expertos encuentren el juego un pelín limitado.

El mayor handicap, dejando al margen la quizá excesiva facilidad de puzzles y rivales –no lo olvidemos, es un título apto para "enanos"– radica en la errática cámara que sigue la acción. Se mueve más que los precios, por tanto se recomienda hacerse con un paquete de pastillas antimareo. Pese a ello, estamos ante un juego sumamente recomendable.









Aquí tenéis al protagonista pronunciando la frase más famosa de la peli: "Red Buzz te da aaaalas". ¿O no era así?

EN FIN...

▲ ARRIBA

> PRECIOSO Y DIVERTIDO
> CON TODO EL ESPÍRITU DE LA PELI
> PARA CRÍOS Y PAPÁS

▼ ABAJO

> LOS 'CRACKS' LO ENCONTRARÁN CORTO
> LA CÁMARA ES MAREANTE
> NO LLEGA AL NIVEL DE LOS CLÁSICOS

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

SHADOW MADNESS
ROLEA COMO PUEDAS

GÉNERO: RPG
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CRAVE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS









Si has quedado decepcionado porque se han cancelado las salidas en nuestro país de RPGs como *Star Ocean 2* o *Saga Frontier 2*, mejor para de leer ahora mismo y pasa al siguiente artículo. No creemos que te reconforte saber que, en lugar de poder disfrutar con alguno de esos dos buenos títulos, el mercado español se verá 'honrado' con la presencia de *Shadow Madness: Las Tinieblas te acechan.*

Durante el primer cuarto de hora de juego ya tendrás formado el trío protagonista que se encargará de salvar a Arkose: Stinger, una especie de Cloud de *Final Fantasy* barriobajero; Windleaf, estereotipo de elfa hecho personaje; y Harv-5, un robot granjero que… bueno, simplemente hay que verlo. Gracias a un sistema de combate bastante mejorable (a medio camino entre los turnos y el tiempo real, pero sin una barra temporal que indique a quién le toca en cada momento) y unos menús nada intuitivos, nuestra misión será más complicada y aburrida de lo que en principio pueda parecer. Eso sin contar con una parte gráfica más que pobre, con horrendos escenarios prerrenderizados, personajes formados por pocos polígonos y unos efectos de magias que dejan mucho que desear. Por ejemplo, como el limitado motor del juego no podría con invocaciones en tiempo real a lo *Final Fantasy*, los '*Guardian Forces*' de *Shadow Madness* están grabados en vídeos que surgen en medio del combate de una calidad más que dudosa. Definitivamente, a pesar de contar con una historia que no está mal (si consigues aguantar el plomo que suponen las dos primeras horas de juego) y tener buenas ideas (como la posibilidad de esquivar los combates agachándonos antes de combatir) comparado con otros RPGs *Shadow Madness* se encuentra sumido en la mediocridad más absoluta.

EN FIN…

ARRIBA
> ARGUMENTO MANIDO PERO EFECTIVO
> BUENA AMBIENTACIÓN
> LA POSIBILIDAD DE ESQUIVAR COMBATES

ABAJO
> PARTE GRÁFICA DEFICIENTE
> COMBATES FARRAGOSOS Y ABURRIDOS
> ESOS PERSONAJES…

PUNTUACIÓN

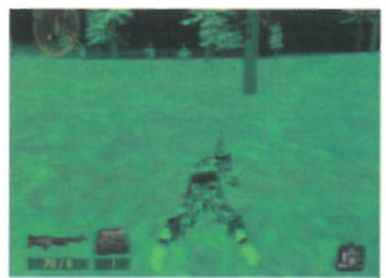
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

GLOBAL

JUEGO DE PATRIOTAS
SPEC OPS: STEALTH PATROL

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: RUNECRAFT
EDITOR: TAKE 2 INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS









Los juegos basados en operaciones antiterroristas con mucha bandera americana y armamento pesado de por medio despiertan grandes simpatías en Estados Unidos. Que se lo pregunten si no a Take 2, que después de adaptar a PlayStation las aventuras de los tarugos de *Rainbow Six* vuelve a la carga con la adaptación de otro juego originario de PC: *Spec Ops.*

A diferencia de *Rainbow Six*, en este nuevo shoot'em-up podremos utilizar tanto una vista subjetiva en primera persona como otra en tercera persona tipo *Syphon Filter* . Los escenarios donde llevemos a cabo nuestras escabechinas (en países tan "queridos" por los americanos como Rusia, Irak, Bosnia, Corea del Norte o incluso el famosísimo Vietnam de los 60) serán mayoritariamente al aire libre. Manejaremos dos boinas verdes simultáneamente o en cooperación con otro colega en el modo dos jugadores durante más de 20 misiones con los objetivos de siempre: matar, destruir, rescatar rehenes y salvar a la patria americana del peligro islámico-serbio-comunista (para los *yankees* todo viene a ser lo mismo). Técnicamente el juego es apañadito, con un suave motor 3D pero con unos gráficos algo rústicos y una buena dosis de *pop-up*. Lo que ya es menos aceptable es la excesiva dificultad de nuestras tareas: deberemos andar con mucho sigilo porque los malos del juego tienen más peligro que el Equipo A en un desguace. Si siempre te ha fascinado ejercer de patriota americano por el mundo, éste es tu juego. Si no te va mucho el discurso, tienes ante ti un simple shoot'em-up con toques de estrategia y una irritante propaganda militar como añadidura.

EN FIN…

ARRIBA
> ACCIÓN FLUIDA
> TOQUES DE ESTRATEGIA
> ORIGINAL MODO DOS JUGADORES

ABAJO
> MALOS MUY LISTOS
> POP-UP A RAUDALES
> PANFLETO MILITAR YANKEE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3

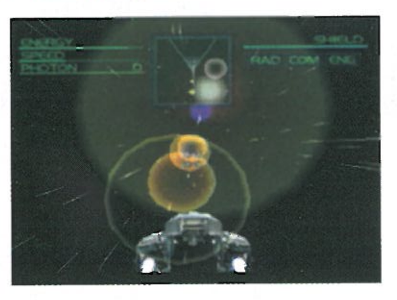
GLOBAL

LA GUERRA DE LOS *GALAXIANS*

STAR IXIOM

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.490 PESETAS







Marcianito's King: a la parrilla saben mejor.

A primera vista este *Star Ixiom* parece un *shoot'em-up* normal y corriente. Gráficos simplemente correctos, partituras musicales al estilo *Star Wars*, secuencia de introducción épica, algún que otro toque estratégico... Todo dentro de la normalidad. Sin embargo, a poco que uno se deja seducir por sus encantos, la "partidilla de 10 minutos" que pensabas pegarte antes de la cena se transforma fácilmente en una maratoniana sesión de varias horas (tenemos ojeras que lo atestiguan), incurriendo en las iras de aquel ser querido que ya te ha recalentado diez veces los dichosos macarrones de la cena (nuestros ojos amoratados también dan fe de ello).





REVIVAL 80'S

Y es que Namco ha logrado trasladar en *Star Ixiom* algo que creíamos que se había perdido en la noche de los tiempos: el mítico pique de sus viejos mata-mata de los 80 (*Galaga*, *Galaxian* y compañía). Aunque en esta ocasión la acción se ha trasladado a un entorno tridimensional totalmente acorde con los tiempos que corren, los programadores han logrado mantener intacta la tremenda adicción que generaban los clásicos de recreativa.

El objetivo básico del juego consiste en defender una sistema planetario de las hordas enemigas. Para ello, sólo hay que desplazarse vía hiperespacio al cuadrante ocupado por los enemigos y limpiar la galaxia en unas sencillas batallas al estilo *Ace Combat*. Pero no todo es disparar. Hay que pensar a quién se ataca primero, porque puede que en la otra punta del sistema hayan enemigos destruyendo nuestras bases espaciales y planetas. Si finiquitan la civilización humana se acaba la partida así como la posibilidad de ir de picos pardos en varios años luz a la redonda (a menos que uno se conforme con pasar una noche loca con la velluda prima segunda de Chewbacca, claro). Por lo tanto, unas mínimas dotes estratégicas son indispensables para saber a quién y cuándo atacar.



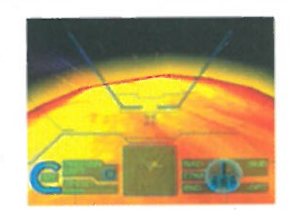
Existen dos modos de juego principales: en el llamado Command el jugador debe superar una serie de misiones independientes, mientras que en el Conquest sólo hay una enorme fase en la que deberemos proteger a la Tierra de una invasión espacial en masa. La dificultad es realmente alta (especialmente en el modo Conquest) pero, tal como es habitual en los juegos de Namco, en lugar de frustrarse el jugador se siente retado a intentar avanzar una y otra vez.

Sin duda la saga *Colony Wars* tiene unos gráficos más vistosos y una mayor variedad de fases pero ¿a quién le importa si mientras estas *ixionizado* no te acuerdas ni de respirar?

TÓMATE UN RESPIRO

En las bases podrás repostar, reparar la nave, así como acceder a nuevos vehículos, piezas y armamento. ¡Ah! ¡Y no te olvides de grabar, que luego todo son lloros!





En el futuro cada sistema se especializará en una cosa. En esta imagen se ve al planeta productor de ketchup a escala intergaláctica.

PREPARA EL INSECTICIDA LÁSER

Uno de los mejores detalles de *Star Ixiom* es la traslación poligonal de algunos viejos enemigos de los *shooters* de Namco como, por ejemplo, las famosas "moscas" de *Galaga* y *Galaxian*. Aaaah... qué tiempos aquellos en los que nuestro compañero HolyBear era conocido como "El Rey de los Moscones". ¿Cómo? ¿Qué las chicas no le llamaban así por su habilidad en las recreativas sino por su insistencia Donjuanesca? Pues a nosotros nos habían dicho...



EN FIN...

ARRIBA
- SABOR A SHOOTER CLÁSICO
- PICA MÁS QUE LAS GUINDILLAS
- ACCIÓN Y ESTRATEGIA COMBINADAS

ABAJO
- SI FUERA UN PELÍN MÁS VARIADO...
- EL MODO CONQUEST ES UNA MISIÓN IMPOSIBLE
- COLONY WARS ES MÁS VISTOSO

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●




TOMB RAIDER
LA ÚLTIMA REVELACIÓN

SEGUNDA PARTE

LARA HA VUELTO, Y NOSOTROS TAMBIÉN. TAL COMO PROMETIMOS, AQUÍ ESTÁ LA ÚLTIMA PARTE DE LA GUÍA PASO A PASO COMPLETA. ¡ADEMÁS TE EXPLICAMOS CÓMO HALLAR LOS 70 SECRETOS DEL JUEGO!



1 JUGADOR
TARJETA 2 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 8.990 PESETAS







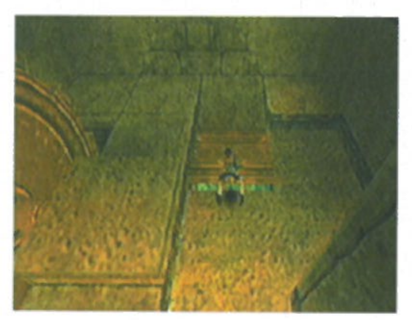
LA BIBLIOTECA PERDIDA

Cruza el espacio de gateo y tírate al pasadizo. Ve por donde quieras a la gran estancia principal. Abre las puertas cercanas de la izquierda. Rompe la urna para pillarte un botiquín pequeño, pero no te molestes en seguir el pasadizo: únicamente conduce a una sala con dos caballeros y un pergamino del círculo de fuego que sólo da una pista para más adelante y que al fin y al cabo aún no puedes recoger.

Sal de vuelta a la estancia y abre las puertas centrales de la izquierda. Sigue el pasaje hacia un poste. Baja por él, más allá de las cuchillas (detente en las salas con urnas para romperlas y conseguir un botiquín pequeño, cartuchos y un botiquín grande). Al llegar abajo, sigue el pasadizo hacia el segundo poste. Sube más allá de la cuchilla y cruza hacia una gran estancia con ruedas dentadas que giran. Mata al caballero disparándole a la joya del pecho: no dejes de disparar con las Uzi. Usa la palanca con la estrella dorada del pilar del medio para birlarla. Sube por la escalera que hay a la izquierda del pilar izquierdo. Ve por la izquierda al pasillo para encontrar otro poste. Baja por él.







Tira a la izquierda, cargándote a otro caballero, y baja por la escalera del agujero. ¡Gatea hacia la sala grande para enfrentarte al jinete! Evita sus embestidas y ve disparándole a la joya del pecho (no te molestes en dispararle por detrás), y al final lo derribarás. Ahora remátalo y mángale la joya. Ve por el pasadizo amplio y hacia el final para encontrar un bloque inclinado. Usa la palanca con mira láser para disparar al interruptor de encima (la palanca de extremo redondo, no esas cosas de las sogas) a fin de abrir la puerta cercana. Sube a por un botiquín grande secreto, cartuchos y cargadores de Uzi. Vuelve al espacio de gateo y crúzalo. Sube de nuevo por la escalera y mata a otro caballero. Regresa a la sala grande y pon la joya del jinete en la ranura para abrir la puerta. Dentro, tira de la cadena para abrir una puerta subacuática.

Trepa de nuevo por el poste a la sala de las ruedas dentadas. Cuélgate-tírate y enfila el pasadizo de la parte trasera izquierda. Pasa ante las cadenas oscilantes y hacia una sala con una rueda dentada. Abre el portillo del suelo y tírate al agua. Nada a través del enrejado abierto de delante para emerger en una laguna junto a dos estrellas doradas más. Usa la palanca para sacarlas de la pared. Nada de vuelta y sube por el portillo. Regresa más allá de las cadenas a la sala de las ruedas dentadas y baja luego por el poste. Ve al siguiente poste y trepa más allá de las cuchillas para volver a la estancia principal.













▲ El puzzle de la serpiente es más fácil de lo que parece. Simplemente, tira una vez de cada palanca para iluminarlas todas.

Acércate al otro lado y abre las puertas de la izquierda. Sigue el pasadizo hacia el planetario redondo. Empuja la Tierra, en el rincón cercano de la derecha, hacia el centro del diagrama del suelo (los astrónomos antiguos creían que la Tierra era el centro el sistema solar): sabrás que lo has hecho bien cuando aparezca una lucecilla encima. Sitúa tres estrellas doradas en las ranuras para abrir todas las puertas. Saca los planetas y ponlos en su sitio correcto... en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda: pon el primer planeta en el tercer anillo del medio, el segundo en el segundo anillo, el tercero en el primer anillo y el cuarto en el cuarto anillo. Cuando todos estén en su lugar, una descarga eléctrica abrirá la puerta de la izquierda.

Entra y sigue el pasadizo, destruyendo la urna para hacerte con un botiquín grande. Rompe la siguiente urna en pos de cartuchos de dispersión. Las puertas de allí llevan de vuelta a la estancia principal del principio: ábrelas y luego sigue el pasillo hacia una gran estancia con estatuas de serpientes y un diagrama de estrellas. La palanca de cada estatua apaga y enciende su fuego, y también los de las estatuas de enfrente: tienes que tener encendidas todas las estatuas a la vez. Parece complicado, pero, de hecho, lo único que has de hacer es tirar una vez de cada una de ellas: ni siquiera importa el orden.

Cuando estén todos encendidos, en medio suben algunos bloques y se libera una bola de fuego. Trepa enseguida por los bloques y luego ve por la izquierda a través del agujero. Sigue el pasillo hacia una pequeña laguna y sumérgete para destruir la bola de fuego. Sal afuera y cruza hacia una nueva sala grande. Ignora la escalera y ve a adentrarte en el pasaje de la izquierda, destruyendo una urna para conseguir cargadores de Uzi. Cruza el hall y baja las escaleras. Sigue el pasadizo y abre las puertas para salir al balcón de la estancia principal. Tira a la izquierda para hallar tres series de puertas.

Ábrelas todas, pero cruza la primera entrada para tirarte a una pendiente. Mientras te deslizas, salta para asirte a la escalera y sube a la cabeza de un león enorme (el estruendo de debajo es un pedrusco rodando). Desde aquí, da un salto largo hacia el saliente de la derecha a por un botiquín grande secreto y munición de ballesta. Déjate caer al suelo con las manos y sube la cuesta de la derecha: si baja rodando otro pedrolo, ¡salta a un lado! Desde aquí, da un salto largo para sujetar la palanca de la izquierda, elevando un pilar. Trepa por él mediante el bloque pequeño y luego da un salto largo para asirte al saliente alto. Sube al pasillo y luego a una ventana alta. Desde el lado izquierdo, da un largo salto recto hacia delante para caer en la frente de la estatua. Trepa a lo alto y tira de la cadena para abrirle más la boca. Déjate caer a la frente y deslízate por el lado para caer sobre el lado de su boca. Métete por ahí gateando y avanza para hallar un poste.

Sube a una sala. Cruza la puerta que se abre (a la izquierda no), y recoge el pilar de Pharos del plinto. Abre el portillo y atrae a propósito a la bola de fuego del otro pasillo; acto seguido baja por la escalera a una sala de la biblioteca con otra bola de fuego. Ve enseguida a la izquierda y por el pasillo a una laguna y zambúllete para deshacerte de ambas. Sube de nuevo por la escalera y a través del portillo. Ve escalones arriba hacia el poste y luego por la derecha al pasadizo. Toma la antorcha y entra en la sala de la izquierda: pisa uno de los salientes a cada lado para prender fuego a uno de los plintos. Enciende tu antorcha y regresa al pasillo, yendo por la izquierda y a través de la puerta que se abre. Es momento de provocar un incendio: pulsa △ para lanzar tu antorcha a los entarimados y hacerlos arder. Al final se derrumbarán, así que déjate caer allí y recoge el pergamino del círculo de fuego del suelo. Rompe la urna para conseguir cartuchos y trepa al pasaje. Abre las puertas para regresar a la estancia principal.

Dirígete al otro lado y cruza las puertas de la derecha que abriste antes, camino del puzzle de la serpiente (si te olvidaste, sólo has de volver por el planetario). Desanda la ruta hacia el balcón. Esta vez ve a la derecha y abre las puertas. Ve por el pasillo, rompiendo una urna para pillarte cargadores de Uzi. Sigue hacia la sala de música. Usa el pergamino de música del atril para tocar el arpa y abrir una puerta secreta. Crúzala y ve al balcón pequeño. Tira de la cadena para abrir una gran puerta debajo. Baja de un salto y crúzala para ir al vestíbulo de Demetrio (nivel 18).



LARA DICE

Guarda la partida a menudo, pero usa siempre múltiples ranuras: puede que guardes una posición en la que me haya dejado algo y no pueda volver atrás.



LARA DICE

Mis nuevos prismáticos resultan muy útiles para examinar sitios lejanos. También van de perlas para discernir cosas en la oscuridad: pulsa ✕ para iluminar el paisaje.

LARA **DICE**

Si me pica un escorpión u otro enemigo venenoso, mi barra de energía emitirá un brillo amarillo y bajará poco a poco, mientras que mi visión se pondrá borrosa. Usa un botiquín enseguida para detener esta situación.



▲ Tira por el corredor derecho en el vestíbulo de Demetrio para encontrar el Lazo de Knot en el plinto.

► Mata a los tres guardias árabes después del encuentro con Von Croy, y tira por el corredor por el que vinieron.

▼ Vuelve a donde te encontraste a Von Croy y empuja el farol hacia la estantería para que ésta se abra.



EL VESTÍBULO DE DEMETRIO

Recorre el pasadizo hacia una gran estancia con balcones. Enfila el pasillo de la derecha y síguelo. Toma el lazo de Pharos (Pharos Knot) del plinto. Cuélgate-suéltate y métete en el pasillo de enfrente. Tira *p'alante* para ver una secuencia de vídeo con Von Croy. Éste escapa, dejando que te las veas con sus colorados guardias árabes, así que mátalos.
Aquí no hay nada más que hacer, excepto volver a las ruinas costeras. La forma más rápida de ir allí es volver al saliente en el que te encontraste a Von Croy. Verás que hay marcas de arrastramiento en el suelo, bajo el farol. Empújalo hacia la estantería para que ésta se abra. Entra y tírate al agujero para regresar a las ruinas costeras.
Sal del agua y recoge el botiquín grande y la munición de ballesta de la derecha. Salta para asirte a la escalera entre los cuatro pilares y sube. Sigue el pasillo y déjate caer del edificio a la playa. Métete en el agua y nada al interior del túnel de debajo de las rocas marrones de la derecha para llegar al templo de Isis (nivel 19).



NIVEL 19

PHAROS, TEMPLO DE ISIS

Evitando al tiburón martillo, nada hacia la ventana superior izquierda del templo. Sal a una pasillo corto y coloca el lazo de Pharos en la ranura del final. Vuelve al agua y nada a la ventana superior derecha del templo. Sal a otro pasadizo corto y sitúa el pilar de Pharos en la ranura: esto abrirá la gran puerta en la base del templo. Nada ahí abajo y cruza la puerta abierta para hallar una laguna: nada al otro lado, sube vadeando por los escalones hacia tierra firme y cárgate a ese condenado tiburón. Sigue subiendo los peldaños, liquidando a un esqueleto.

Déjate caer a la pequeña laguna entra las estatuas de leones. Nada hacia una estancia subacuática con tres puertas. Abre la de la derecha (las otras conducen a salas vacías) y sube a la superficie en una laguna diminuta. Sal y entra en la sala con tres escaleras, listo para abatir a un fénix que viene por la izquierda: cuando cargue para dispararte, cúbrete.

Sube por la escalera de la izquierda y sigue el pasillo a un gran vestíbulo con una estatua al final. Trepa por el bloque del rincón del fondo a la derecha y usa la palanca para sacar un escarabajo negro: sin perder ni un segundo, rueda y tírate para evitar a los letales escarabajos que salen a borbotones. (No te molestes en sacar el escarabajo del rincón del fondo a la izquierda, porque está roto). Vuelve por el suelo y sube al bloque de la izquierda. Trepa a los bloques hacia arriba del todo (donde no llegan los escarabajos) y empuja el panel del fondo. Tírate de vuelta al suelo y sube a los bloques de enfrente para empujar otro panel. Ahora déjate caer al suelo, pasa corriendo a los escarabajos y cruza el agujero abierto. Tírate al suelo, sube al bloque bajo y salta mediante las dos cuestas al saliente del fondo (por otra parte, también puedes saltar para agarrarte a la segunda cuesta, encaramarte a ella y dar una voltereta hacia atrás en dirección al saliente). Toma la llave enrollada (Winding Key) del plinto. Pulsa el panel para abrir de nuevo la puerta de entrada en el vestíbulo de arriba. Déjate caer, corre más allá de los escarabajos y sube por la escalera del pilar. Sube por la escalera a través del agujero. Sal del vestíbulo y vuelve escaleras abajo, listo para disparar al esqueleto que se materializa junto a la laguna.

Sube las escaleras del medio hacia una sala pequeña. Al entrar en la siguiente sala (con una pirámide), prepárate a freír a otro esqueleto. Para abrir esta pirámide hacen falta cuatro escarabajos negros, así que











necesitas dos más. Acércate al agujero de la izquierda. Tírate por él para deslizarte por una pendiente... Salta al final y vadea enseguida al otro lado para salirte antes de que las bolas de fuego prendan el petróleo. Usa la palanca para extraer el escarabajo negro del fondo (tranqui, esta vez no hay escarabajos letales). La parte trasera del pilar de la derecha contiene un escarabajo roto (tómalo si quieres). Vuelve bordeando el petróleo ardiente y da un salto largo y agárrate a la entrada: la pendiente se ha convertido en unos escalones, así que sube por ellos.

Ve por la izquierda al siguiente agujero y deslízate, saltando desde el final al petróleo. Vadéalo enseguida para salir por el otro lado. Usa la palanca para recoger un tercer escarabajo negro. Vuelve por cualquiera de los lados y da un salto largo y agárrate a la entrada. Sube los escalones, pero no te molestes en tirar por la izquierda hacia el último agujero: sólo contiene un escarabajo roto y más de esos nocivos bichejos. Mejor baja otra vez las escaleras hacia la laguna. Gira a la izquierda para subir por la tercera escalera, que conduce a los palacios de Cleopatra (nivel 20).

Segunda visita...

Al bajar a la laguna, ten cuidado con otro fénix arriba a la derecha. Derríbalo y sube luego por la escalera del medio para volver a la sala de la pirámide. Ahora usa los escarabajos negros para abrir los lados de la pirámide. Toma el escarabajo mecánico que hay en el centro y combínalo con la llave enrollada. Baja de nuevo a la laguna y tira después por la izquierda escaleras arriba para entrar otra vez en los palacios de Cleopatra (nivel 21, 2ª visita).



LOS PALACIOS DE CLEOPATRA

Ve más allá de la laguna hacia la pequeña entrada de enfrente y tira a la izquierda para subir la cuesta. Gírate y ve al otro extremo para hallar una puerta que puedes forzar con la palanca. Sigue el pasillo oscuro hacia una sala con otra puerta. Echa mano de la palanca para abrirla y crúzala para ir a un saliente con un agujero. Guarda la partida antes de tirarte por él para deslizarte a otra laguna de petróleo. Sal por el otro lado y date la vuelta. Da un salto largo en diagonal hacia la derecha para caer en el saliente. Gira a la derecha para dar un salto corto al rincón donde se halla el escarabajo negro. Sácalo con la palanca y vuelve al saliente dando un salto corto en diagonal a la izquierda. Guarda la partida justo antes de lo que viene ahora, por si las moscas. Da un salto corto hacia delante en dirección a la entrada: caerás en el petróleo, pero si te sales lo bastante rápido no te quemarás (con suerte). Sube los escalones y cuélgate-suéltate de vuelta a la estancia principal. Luego sal por la izquierda para regresar a Pharos, el templo de Isis (nivel 19, 2ª visita).

Segunda visita...

Déjate caer a la laguna de la fuente y nada por el túnel bajo de la derecha. Salte en la sala pequeña y activa el interruptor de agujero para hacer bajar una sección en alguna otra parte. Nada de vuelta a la laguna de la fuente y sal a tierra. Sube los escalones del rincón del fondo a la derecha y sigue el pasillo para ver algunos agujeros



con pinchos en el suelo. Ahora puedes usar el escarabajo mecánico: ponte en la baldosa del escarabajo y deja que ruede por los agujeros, desactivando las trampas de pinchos. Pasa por encima de ellos y toma tu escarabajo.

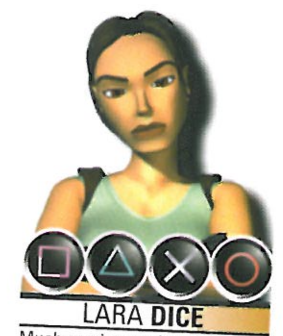
Sube por el pasillo inclinado de la izquierda y corre (más allá de las cuchillas) al interior de la sala pequeña. Píllate el guantelete derecho (Right Gauntlet) de la tumba y haz fuego sobre el esqueleto. Corre más allá de las cuchillas para salir de la sala. Ve por la izquierda al siguiente pasillo, disparando a un esqueleto a la derecha. Ve por la derecha y usa el escarabajo para evitar más trampas de pinchos. Tira a la derecha, pasadas las cuchillas, hacia una sala. Hazte con los cartuchos, los cartuchos de dispersión y el botiquín grande de la tumba y cárgate al esqueleto. Sal dejando atrás las cuchillas y ve por la derecha escalera arriba, bajando luego por las siguientes. Toma un pequeño botiquín de la tumba y descerrájale un tiro al fénix que se abalanza sobre ti.

Ve por la izquierda al pasadizo que tiene dibujos de pájaros para dar con la sección que bajaste antes. Déjate caer y dispara al cofre para conseguir munición de ballesta. Súbete afuera y dispara a otro esqueleto. Salta para tirar de la palanca junto a las puertas a fin de abrirlas (te llevan de vuelta al inicio) y elevar un bloque. Súbete a dicho bloque y salta para asirte a la grieta. Trepa hacia la derecha para auparte. Dispara al cofre en busca de munición de ballesta y sube por el pasillo inclinado, más allá de





▲ Lara salta hacia atrás para evitar un malvado Fénix en los Palacios de Cleopatra.



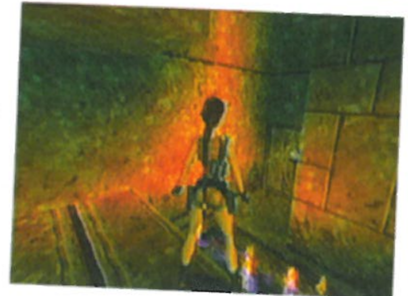
LARA DICE

Muchas criaturas (como los escorpiones y los cocodrilos) no pueden trepar, así que llévame a terreno elevado para que pueda dispararles desde arriba sin el riesgo de mordeduras peligrosas.

▼ Cerca de las puertas que abres con la palanca, escala hacia la derecha alrededor del resbaladizo musgo hasta que puedas subir.









► Cuando Lara pise este bloque, se creará un clon (¡bieeen, dos Laras!). Si lo atacas, perderás energía.







LARA **DICE**

Fíjate que no puedo dejarme caer hacia delante desde un espacio de gateo elevado: tienes que darme la vuelta cerca del borde (¡eh, nada de mirarme los shorts!) para que pueda colgarme y soltarme.



LARA **DICE**

Para asegurarte de que estoy bien alineada para saltar a cuerdas y tal, aguanta el botón L1 (mirar): si la cuerda (o saliente) está justo detrás del centro de mi cabeza, sabrás que saldrá bien.

las cuchillas, hacia una sala con una pequeña laguna. Píllate la greba derecha (Right Greave) de la tumba y dale lo suyo a un esqueleto. Vuelve a pasar las cuchillas y tira a la derecha para tirarte de nuevo junto a la grieta.

Ve más allá del bloque elevado al pasillo de los pájaros para encontrar una puerta abierta a la izquierda. Crúzala y dispara a los cofres para obtener un botiquín grande y munición de ballesta. Y lo que es más importante, afana el lazo de Pharos de la tumba. Sal y ve a la izquierda, pasadas las escaleras, para enfilar el pasillo del fondo a la izquierda. Usa el escarabajo con los pinchos de delante (no los de la izquierda) y síguelo a la sala secreta. En la tumba, toma la munición de ballesta, el botiquín pequeño, los cartuchos de dispersión y los cartuchos x3. Regresa más allá de las púas y gira a la izquierda subiendo los escalones para dar con una ranura. Inserta el lazo de Pharos para abrir la puerta.

Crúzala y trepa al primer bloque bajo para que aparezca un clon de Lara en el de enfrente (no le dispares), elevando el bloque del fondo a la izquierda. Súbete a éste y trepa en plan mono hacia



el saliente. Sube a través del agujero de la parte trasera para llegar a lo alto del saliente de las barras. Elimina al fénix (también te puede dañar atacando a tu clon) y da un salto largo por encima del hueco y hacia el siguiente saliente. Ve a la derecha y trepa al pasadizo. Tira hacia el saliente y dispara a otro fénix (tal vez debas retroceder por el pasillo al saliente para apuntarle). Da un salto largo al saliente central alto y cárgate al esqueleto. Da un salto corto para asirte a la palanca de la izquierda y tira de ella, haciendo descender el saliente de debajo (perderás algo de energía, así que procura que no esté demasiado bajo).

Mata otro fénix, salta al otro saliente y trepa de nuevo a lo más alto mediante el pasillo. Da un salto largo al medio, luego a la izquierda (a cualquier lado del bloque de la palanca o Lara se golpeará la cabeza) para cruzar la puerta abierta y agénciate la efigie de Hathor que hay en el agujero. Sal y da un salto largo desde cualquier lado del saliente hacia el medio. Da un alto corto para sujetarte y tirar de la otra palanca. Vuelve arriba del todo por medio del pasillo. Efectúa un salto largo hacia el medio y luego a la derecha (a cualquier lado del bloque de la palanca). Cruza la puerta abierta, elimina al esqueleto y toma el mango adornado (Ornate Handle) del agujero. Combínalo con la efigie de Hathor para crear el guardián del portal. Sal del pasillo y píllate un botiquín grande del cofre de la izquierda. Da un salto largo para volver al medio, y luego a la derecha hacia la puerta final. Coloca el guardián del portal en el báculo de la izquierda para que se abra.

Cárgate otro esqueleto y sigue el pasillo hacia unas escaleras. Baja y dispara al cofre a por cargadores de Uzi. Luego entra en la sala del trono para ver una secuencia de vídeo. Lara se sienta en el trono, invocando a dos jefes, pero sólo uno está activo por ahora. Muévete sin parar para eludir sus rayos azules mientras vas disparando. Cuando la diña, su amigo cobra vida, así que deberás repetir todo el proceso. Cuando estire la pata, entra en las dos salas pequeñas para conseguir la greba izquierda y la coraza (Breast Plate) de las tumbas: felicidades, ya tienes la armadura completa.

Tírate por cualquiera de los agujeros del suelo de la sala del trono y sal a ver una secuencia de vídeo. Von Croy ha secuestrado a tu amiga Jean. Es hora de dirigirte a la ciudad de los muertos (nivel 21).

▼ Una vez estés en la plataforma más elevada, salta para accionar cada palanca y así abrir la puerta. Ahora debes volver a la parte superior de nuevo.











▲ Cuando conduzcas la motocicleta, puedes arrollar a los guardias para matarlos bastante y al instante.



LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Acaba con el guardia de la izquierda y mángale el revólver. Úsalo con la mira láser para ejecutar al tipo del tejado. Ahora súbete a la moto y dobla la esquina de la derecha, atropellando al guardia. Tuerce a la derecha y luego a la izquierda, esquivando disparos y granadas, para arrollar a un guardia junto a la barricada. Ve a la derecha por encima de la pendiente para planchar a otro guardia (bájate a por los cartuchos). Date la vuelta y ve hacia la derecha por el callejón, y luego por la izquierda en el cruce. Gira a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la derecha para dejar liso al guardia. Guarda la partida y ve por una larga subida para salvar a toda leche el mortal abismo: sube por el lado izquierdo de la cuesta para saltar desde el punto más alto y vira ligeramente a la derecha para caer en el borde más bajo.

Atropella al guardia del otro lado. Baja de la moto y trepa junto a la estatua de piedra. Salta para asirte a la pendiente de la derecha, aúpate y mantén pulsado el botón de salto para brincar por medio de las otras cuestas y sujetarte al saliente elevado. Encarámate y tírate por el otro lado a por munición de granada secreta, un botiquín grande y munición de ballesta. Vuelve a trepar y cuélgate-suéltate. Súbete de nuevo a la moto y ve recto por la rampa de la izquierda para volver a salvar el precipicio. Sigue adelante y recto por el cruce, más allá de los dos cañones del tejado. Apéate para echar debajo de una patada la puerta que hay detrás de las estatuas del fondo a la derecha.

Entra para hallar a un tío muerto. Sácalo a rastras del portillo. Vuelve a la moto y regresa por la izquierda en el cruce. Tira a la izquierda y bájate dl vehículo. Sube al espacio de gateo de la izquierda y déjate caer para encontrar una sala pequeña. Acciona la palanca para abrir el portillo junto al tipo muerto. Sube a través del agujero, gírate y trepa por el portillo abierto para entrar en el espacio de gateo. Prosigue por el pasillo para dar con otra palanca. Acciónala para abrir una puerta ahí arriba.

Regresa por el pasadizo y tírate de vuelta por el agujero hacia la primera palanca. Súbete de nuevo a la moto y vuelve hacia la izquierda, pasada la barricada. Tomando carrerilla, sube a todo trapo por la pequeña rampa empinada para caer en el lado derecho del saliente de la barricada. Atraviésala para caer a un pasadizo. Bájate, toma el botiquín pequeño, trepa al pasillo de la derecha y déjate caer desde bastante alto al agua. Sal a tierra, enfila el pasillo para entrar en la sala de la derecha y dispara a los murciélagos. Hazte con las bengalas y los cartuchos de dispersión de los rincones. Deslízate por la pendiente de la derecha hacia el pasillo. Recoge la munición de revólver junto al tipo muerto de la derecha.

Avanza hacia la siguiente esquina para sujetarte a la grieta. Trepa a la derecha para auparte. Gírate y da un salto corto para asirte al espacio de gateo. Encarámate y dispara tanto a la vela (liberando unos mosquitos) como al bote oscilante (soltando la bola de hielo azul). Cuélgate-suéltate y dirígete a la derecha y escaleras arriba a una laguna. Deslízate hacia ella y la bola de hielo azul tocará el agua, congelando la superficie. Nada por el túnel y sube a la superficie. Sal a tierra y cuélgate-suéltate de vuelta al pasillo.

Regresa al piso de arriba y cruza el hielo hacia el otro lado. Acciona la palanca, vuelve a través del hielo y baja al piso inferior. Tira a la derecha para dar con la puerta abierta. Crúzala y enfila el pasillo hacia una sala. Toma el botiquín pequeño del rincón del fondo a la derecha antes de adentrarte en el pasillo de la derecha. Usa

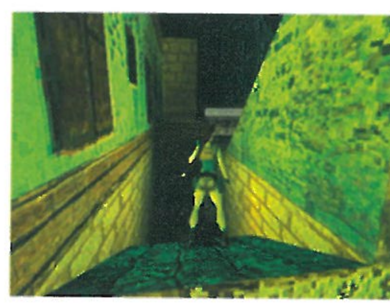


Para llegar lo más lejos posible colgándote de las cuerdas, desciende a la parte más baja de la cuerda (cuando deje de moverse lo bastante para poder hacerlo), apunta y aguanta R2 para balancearte. Dame dos o tres mecidas para aumentar mi impulso, y al final del balanceo hacia delante pulsa salto.



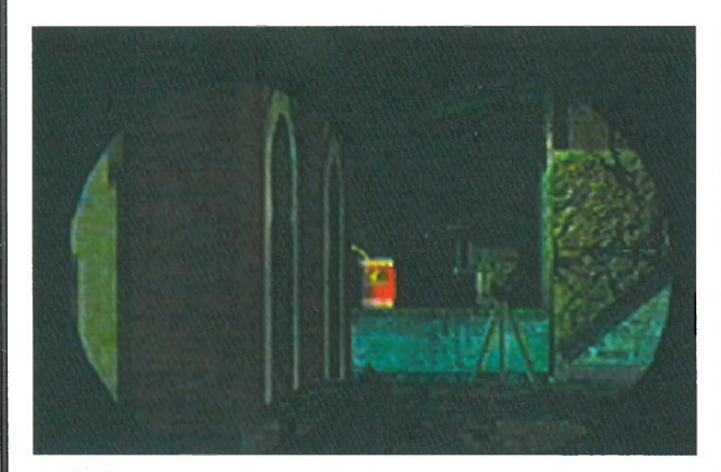
Si me ataca un enjambre de mosquitos, haz que me ponga a correr para deshacerme de ellos. Lo último que una chica necesita son moscas en el pelo.

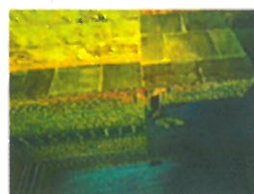


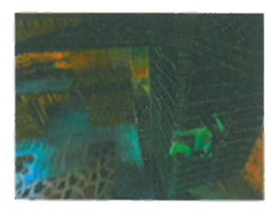


◄ Tras el arriesgado salto por encima del precipicio, salta por las pendientes para llegar a esta plataforma. Baja por el otro lado para encontrar ítems secretos.

LIBRO DE RUTA









la palanca para abrir la puerta y hallar un botiquín grande secreto y cargadores de Uzi. Sal, súbete al bloque y luego al final del pasillo para llegar a un espacio de gateo. Cuélgate del otro lado y trepa por la derecha a lo largo de la grieta para auparte. Gírate y da un salto largo para agarrarte a la palanca a fin de abrir las puertas que hay cerca de la salida.

Liquida al guardia de las granadas al cruzar las puertas. Toma el botiquín pequeño y déjate caer a la izquierda para entrar en una sala roja con montones de escaleras. Tírate al fondo para matar al guardia. Dirígete al hueco de la derecha debajo de las escaleras para encontrar un espacio de gateo con munición de ballesta. Ahora trepa afuera y vuelve por las puertas: es hora de recuperar la moto.

Sigue hacia la barricada y tírate a través de ella. Súbete a la moto y ve al final del pasadizo ¡para atravesar la pared! Vuelve a pasar por las puertas y sube todas las escaleras hasta arriba del todo. Toma impulso desde la zona arenosa para saltar desde el saliente hacia la pendiente de enfrente y por encima de ella. Sube la cuesta y apéate. Métete en el hueco del fondo a la izquierda, dispara a los murciélagos y acciona la palanca para hacer subir un bloque junto a las escaleras. De nuevo en la moto, acelera cuesta arriba para volver a las escaleras.





Bájate de la moto y ve por la izquierda a la esquina del bloque elevado. Úsalo para subir a un pasadizo. Síguelo hasta el final y da un salto corto para asirte al saliente de enfrente y auparte. Toma la munición de revólver que hay a la izquierda del cañón inactivo. Cruza la puerta que abriste antes. Tira hacia el tejado pero no avances demasiado o los dos cañones del tejado abrirán fuego. Usa los prismáticos para echar un vistazo más de cerca al barril rojo junto al helicóptero de detrás de los cañones. Apuntando con el revólver con la mira láser desde el lado izquierdo del tejado, dispara al barril para volar helicóptero y cañones.

Ahora da un salto largo desde el saliente bajo del fondo para agarrarte al saliente de enfrente. Ve a la parte trasera del foso para hallar un botiquín pequeño y una palanca. Acciónala para abrir las puertas de salida. Necesitarás otra vez la moto, así que vuelve más allá del foso y da un salto largo por encima de la cuesta de la derecha para deslizarte sin problemas a tierra. Sube a la sala de la mezquita verdosa de la derecha para agenciarte un botiquín pequeño y una pistola de granadas. Luego regresa a las puertas de entrada a la sala de las escaleras para conseguir la moto. Ve con ella arriba del todo y por la zona arenosa para volver a la calle principal. Pasa por las puertas de salida y sube la cuesta para ir a las cámaras de Tulun (nivel 22).

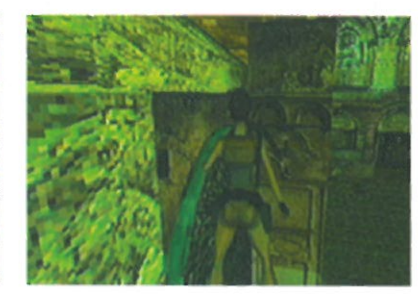






LAS CÁMARAS DE TULUN

Baja por la izquierda la pendiente para atropellar al guardia de la derecha. Apéate y dispara al tío del balcón de arriba a la derecha. Cruza la entrada para entrar en la mezquita. Cruza la arcada y toma la pistola de granadas del primer hueco de la izquierda. Recoge un pequeño botiquín del hueco del fondo a la derecha. Regresa hacia la entrada y sube al saliente que tiene a la izquierda. Date la vuelta y da realiza un salto largo para asirte a lo alto de la arcada, y luego aúpate. Da un salto corto para agarrarte a la grieta. Trepa a la derecha, encarámate y salta a la escalera. Trepa por la derecha alrededor del pilar para llegar al siguiente saliente. Entra en el pasillo y trepa. Sigue el pasillo hacia el tejado.









▲ Súbete a la plataforma que hay por encima del túnel ancho (que lleva a las zanjas) y arrástrate por el túnel para encontrar esta área secreta.

Acciona la palanca para abrir una pared. Da un salto largo para asirte al saliente de la derecha encima del pilar de la escalera. Salta para agarrarte a la cuerda y mécete para saltar al saliente de enfrente, con la pared abierta. Vigila con los dos grandes escarabajos voladores al caer en el área secreta de ahí: cóselos a tiros. En esta área secreta, toma el botiquín grande y los cartuchos dispersión, y vuelve al saliente. Salta a la izquierda, de vuelta a lo alto de la arcada. Repite el camino hacia la cuerda y balancéate a la derecha hacia el otro saliente elevado. Mata al guardia y recoge la munición de revólver y el botiquín grande. Tírate por el agujero para deslizarte de vuelta a la moto.

Ve en la moto a la derecha, tuerce a la izquierda y sube la rampa de la izquierda para salvar el abismo. Apéate y cárgate al escarabajo. Mira encima del amplio pasillo de la derecha para ver un saliente. Salta a él para meterte en el túnel de ahí. Entra en el espacio de gateo y síguelo para dejarte caer a una sala secreta con vengas, un botiquín grande y munición de revólver y de ballesta.

Regresa por el espacio de gateo y el pasillo para volver afuera. Déjate caer y sigue el suelo elevado para torcer a la izquierda y encontrarte a un demonio cornudo con un martillo de espanto: evita la onda de choque cuando golpea el suelo o perderás energía por un tubo. No lo puedes matar, así que vuelve a la mezquita y atráelo al fondo para volver a toda prisa al lugar del que vino. Tira un par de veces de la rueda dentada y cruza la puerta abierta de al lado. Sube por la escalera a un pasillo que conduce a la puerta de la ciudadela (nivel 23).

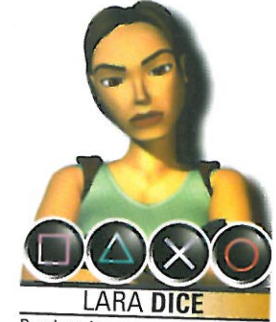
Segunda visita...

Lleva tu moto trucada al borde del precipicio y dale la vuelta. Mantén pulsados R2 + X para subir a todo gas la rampa de las escaleras y caer en el saliente elevado. Apéate y cruza la puerta de la izquierda para matar a un guardia. Deslízate por la pendiente hacia el almacén y tira por la izquierda pendiente abajo, cargándote a otro guardia. Tira a la izquierda y abra la puerta mediante el sistema del patadón. Abalea al guardia de la izquierda (fíjate en la llama de esta sala) y vuelve a subir el pasillo inclinado.

Al llegar arriba, ve por la izquierda al pasillo y mata al guardia. Toma la antorcha del rincón del fondo a la izquierda y llévala de vuelta por el pasillo inclinado a la sala de la llama. Enciende la antorcha y llévala por el pasillo inclinado al almacén. Sube la rampa del fondo y usa la antorcha en uno de los aspersores para encenderlos, abriendo las puertas de incendios.

Deja la antorcha y cruza la puerta más cercana. Acciona la palanca de la izquierda para activar el mecanismo. Regresa al almacén y ve por el pasillo del fondo a la sala donde te hiciste con la antorcha. Sube a la caja de la derecha, ahora más alta, y da un salto largo para asirte al saliente de enfrente. Aúpate y déjate caer por el otro lado para encontrar unas cajas. Ábrelas todas a tiros para hallar un botiquín pequeño, munición de ballesta y cartuchos de dispersión. Luego usa el revólver de mira láser para disparar al candado de la puerta. Toma la llave del tejado (Roof Key) del agujero de detrás.

Ahora vuelve al almacén, sube la rampa de la izquierda y cruza la puerta. Ve a la derecha y luego a la izquierda para salir adonde está la moto. Pasa con ella sobre la pendiente en dirección al suelo, tira entonces a la derecha y enfila el amplio pasadizo para volver a las zanjas (nivel 24, 2ª visita).



LARA DICE

Puedo volar a esqueletos y momias con la pistola de granadas, pero a veces es mejor limitarse a evitarlos y ahorrar una munición preciosa.

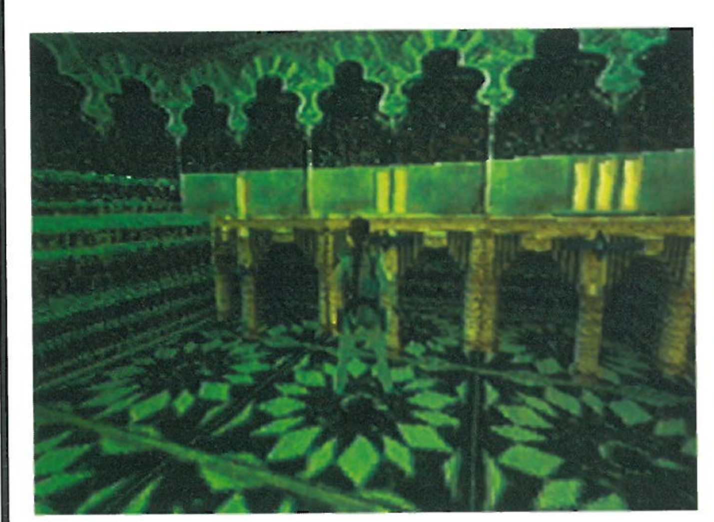
▼ Este demonio con cuernos es invencible. Pírate cuando golpee el suelo con el martillo o tendrás serios problemas.











▲ Debes pulsar los interruptores correctos para encontrar las combinaciones que consigan abrir estas tumbas, con lo que conseguirás acceder a nuevos interruptores.

LARA DICE

Cuando los árabes de rojo hacen girar los tridentes, no puedo matarlos, así que no me malgastes la munición. Para que dejen de hacer el remolino, sólo has de enfundarme las pistolas, sacarlas otra de vez de inmediato y disparar: ¡eso los engañará!

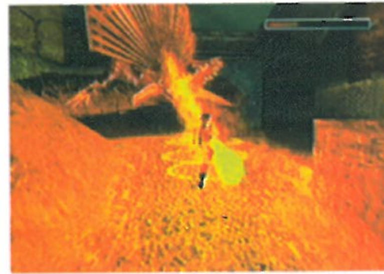


LA PUERTA DE LA CIUDADELA

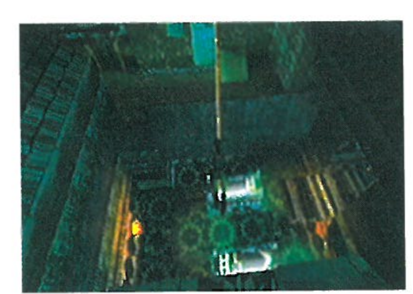
Déjate caer y acércate al hombre herido (Asís) para hablar con él. Toma la munición de revólver que tiene cerca y tuerce a la derecha. Sigue por la calle hasta ver unos pilares estrechos a la izquierda. Ve a la izquierda a recoger un botiquín pequeño y munición para la pistola de granadas. Al pasar los pilares, despertará un monstruoso lagarto gigante que escupe fuego: déjalo atrás yendo al pasillo de más allá.

Evitando a los mosquitos, tira a la izquierda, tuerce a la derecha, a la derecha y a la izquierda para ver un muro bajo a la derecha. Trepa al otro lado y dispara al cocodrilo que viene desde el espacio de gateo del fondo. Al ir a meterte en él, sale otro cocodrilo, así que pélalo. Entra para hallar munición de ballesta y de revólver. Gatea de vuelta afuera y sube al bloque bajo de la pared de la izquierda para dejarte caer a la cripta.

Acércate a los interruptores del fondo y pulsa I y luego III para mover la primera tumba, revelando un pasadizo. Tírate ahí y usa la palanca en el interruptor para abrir una puerta. Sal del pasadizo y acércate de nuevo a los interruptores. Vuelve a poner el interruptor III arriba y luego el II abajo. Gírate y dirígete al rincón del fondo a la derecha para subir al saliente de encima, donde hallarás el interruptor III. Acciónalo para mover la segunda tumba. Tírate al pasadizo de debajo para dar con otro interruptor. Dale para abrir la puerta de encima, pero ten cuidado con los mosquitos.



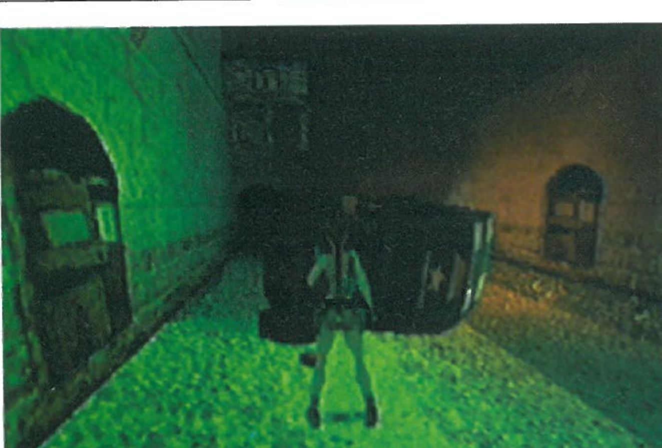


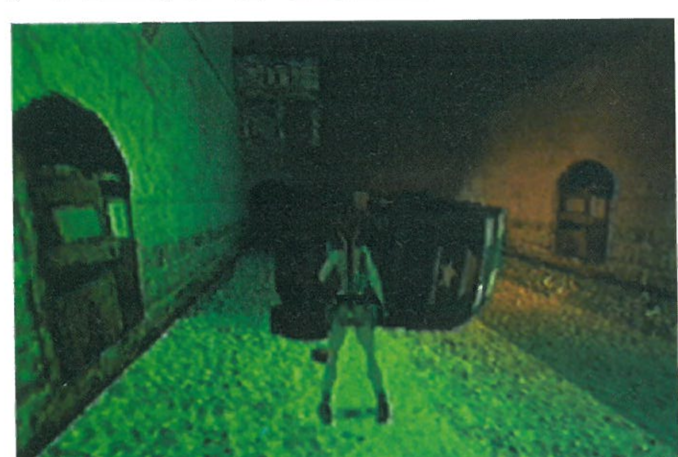


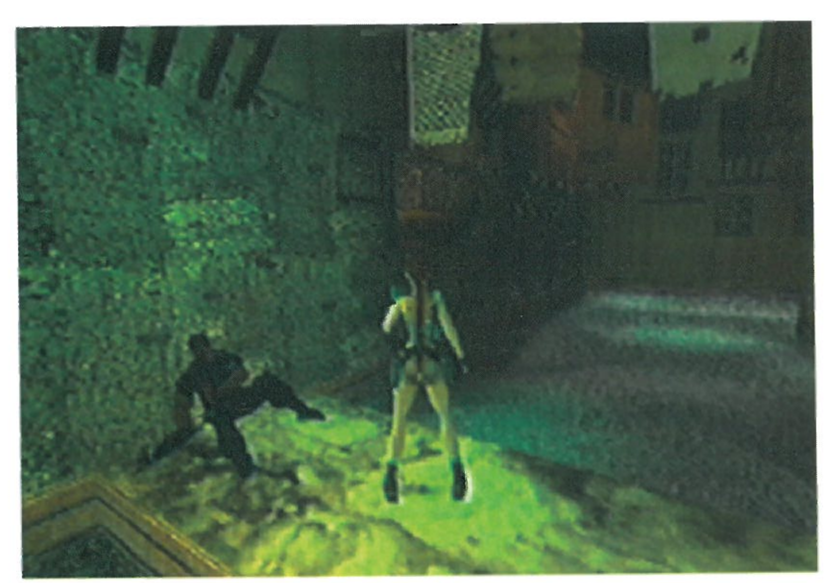
Dirígete a la puerta abierta, disparando a los murciélagos. Sigue el largo pasadizo mientras evitas a los mosquitos.
Dispara a los murciélagos del fondo y salta luego para agarrarte a la cuerda. Balancéate para saltar al pequeño saliente del fondo. Gira a la izquierda y da un salto corto hacia el saliente inferior. Da un salto largo hacia el siguiente saliente pequeño, y luego en diagonal a la izquierda en dirección al siguiente. Abate el escarabajo volador que aparece y da un salto corto para asirte a la escalera ancha. Trepa por la izquierda tras la esquina para llegar a un pequeño saliente. Da un salto largo al saliente de enfrente, disparando a otro escarabajo volador. Da un brinco para sujetarte a las barras y, cuando te ataque un escarabajo, trepa al otro lado para dejarte ir y agarrarte a la grieta. Trepa hacia la izquierda y aúpate al espacio de gateo para disparar al escarabajo y pillarte un botiquín pequeño. Tírate al saliente pequeño y efectúa un salto largo en diagonal hacia el largo saliente que hay más abajo. Ahora da un salto largo para asirte al saliente alto del fondo y aúpate.

Sigue el pasillo hasta el final y da un salto largo a la derecha, por encima del mortífero foso, al saliente del jeep estrellado. Cárgate a un par de escarabajos y un murciélago y toma luego el frasco de óxido nitroso de detrás del jeep. Da un salto largo recto sobre el foso, adéntrate en el pasadizo y síguelo hasta llegar al lagarto monstruoso. Pásalo otra vez a toda prisa y vuelve con Aziz. Sube de vuelta al pasillo para regresar a las cámaras de Tulun.

Baja por la escalera y enfila el pasillo de la izquierda. Salta y trepa por la izquierda, hacia la pendiente, para deslizarte de nuevo al exterior. Dirígete a la izquierda para volver a la moto. A lomos de tu máquina, métete en el amplio pasadizo y sube la cuesta para entrar en las zanjas (nivel 24).

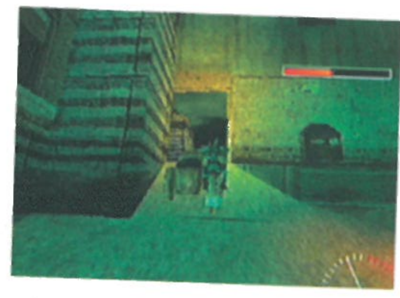














LAS ZANJAS

Ve en la moto a las escaleras del fondo a la izquierda y sube para atropellar al guardia. Sigue adelante para aplastar a otro. Deberás hallar otra manera de subir la cuesta que hay aquí, así que vuelve al principio. Bájate de la moto y ve más allá de la palmera y a través del pasadizo. Tira a la izquierda, tuerce a la derecha y luego a la izquierda, matando al guardia de la derecha. Avanza hacia el cruce, donde te disparan: salta enseguida a la izquierda a por cargadores de uzi y un botiquín grande. Deslízate por la pendiente, corre todo recto en el cruce y a la derecha para cubrirte tras las cajas. Ahora gatea al rincón de la izquierda, arrimándote a las cajas para evitar que el cañón te descubra. Dispárale al depósito de combustible a través de la abertura para destruirlo.

Sube a las demás cajas y al saliente a por munición para la pistola de granadas. Tírate a las cajas y da un salto largo para agarrarte al saliente de enfrente. Aúpate y déjate caer al pasillo. Tuerce a la derecha y adéntrate en el espacio de gateo de la izquierda. Usa el revólver de mira láser para ejecutar al guardia del otro extremo. Gatea más allá de los chorros de vapor para entrar en la sala pequeña. Toma el botiquín pequeño y dispara a la caja a por cartuchos de dispersión. Métete por la derecha en el hueco y súbete al bloque de la izquierda. Date la vuelta para disparar al depósito de combustible de otro cañón lanzallamas, y luego al guardia de detrás. Vuelve por el espacio de gateo de los chorros de vapor.

Prosigue por el pasillo y entra en el espacio de gateo de la derecha. Ve más allá de más chorros de vapor para llegar a un breve pasadizo con un tipo muerto. Toma la llave del código de armas (Weapon Code Key): esto evitará que los cañones te disparen. Vuelve gateando más allá de los chorros de vapor. Agárrate a la grieta de delante y trepa hacia la derecha, por encima de un abismo letal, esquivando el chorro de vapor. Tras doblar trepando la esquina del fondo, déjate caer a tierra firme. Estáte atento al guardia del pasillo de la derecha al dirigirte al Land Rover accidentado. Dispárale y usa la palanca en el capó del vehículo para conseguir el tubo de la válvula (Valve Pipe). Combínalo con el óxido nitroso para convertirlo en un alimentador (Feeder) de óxido nitroso para tu moto. Vigila con otro guardia arriba a la derecha: dispara a la caja que hay allí para obtener un botiquín grande. Regresa al abismo y da un salto corto al saliente de enfrente. Toma otro botiquín grande junto al cañón inactivo. Da un salto corto desde la izquierda del saliente para asirte de nuevo al saliente y trepa a la izquierda. Vuelve por el pasillo y trepa al exterior. Regresa a la palmera y a tu moto. Usa el alimentador de óxido nitroso para trucarla. Vuelve a las cámaras de Tulan (nivel 22, 2ª visita).

Segunda visita...

Ve a la derecha para bajarte de la moto junto a la palmera. Mira a la izquierda del árbol para ver una grieta obstruida por unas cuantas piedras: usa el revólver de mira láser para hacerlas añicos. Ahora sube por las escaleras que hay ahí cerca. Dirígete al área de luz roja y mata al guardia del tejado. Vuelve por la arcada y sube al hueco de la derecha a por un botiquín grande.

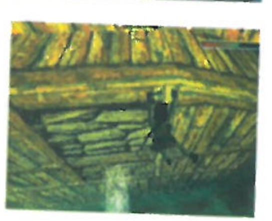
Acércate al hueco de enfrente para hallar una trampilla encima. Salta y ábrela. Trepa a través de ella para ir al espacio de gateo de la izquierda. Tírate al otro lado, toma la munición de ballesta y trepa al siguiente espacio de gateo. Date la vuelta y agárrate al borde de la grieta (que antes desbloqueaste). Trepa por la izquierda y hasta el final para dejarte caer al saliente.

Agárrate a las barras y trepa por ellas al otro lado (te atacarán unos mosquitos). Suéltate al final y pela al guardia de la izquierda. Toma su botiquín pequeño, tira a la derecha y usa la llave del tejado para abrir las puertas. Sal al saliente y da un salto largo (desde su lado izquierdo) para asirte al espacio de gateo de enfrente. Trepa a la izquierda siguiendo la grieta para encaramarte. Sigue el pasillo corto y súbete al bloque. Mira a través del resquicio para ver una caja de control con una luz roja. Usa tu revólver de mira láser para dispararle, abriendo la puerta alta a su izquierda.

Ahora cuélgate-suéltate y vuelve a la moto. Sube con ella los peldaños de debajo de la puerta abierta y pisa a fondo para subir la cuesta e ir a parar al saliente elevado. Bájate de la moto y sube por la escalera para entrar en el pasadizo que lleva al bazar callejero (nivel 25).





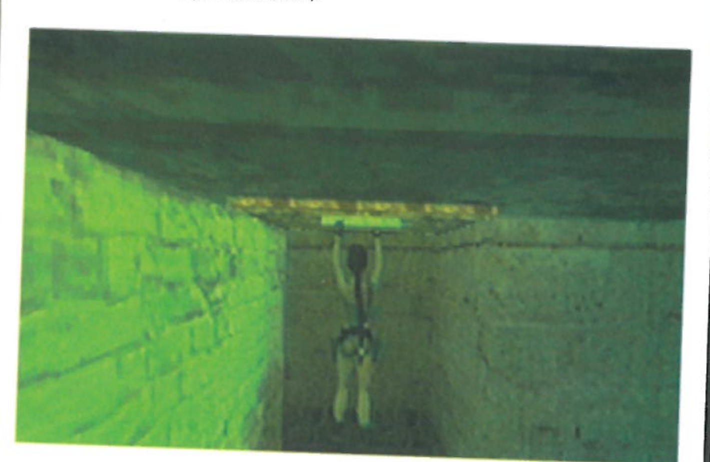






▲ ¿Ves esas piedras que se encuentran en la fisura? Dispáralas y podrás seguir escalando.











▲ Una vez en el tejado, mueve las cajas para poder empujar ésta bajo el chorro de luz y así desbloquear el puente.



EL BAZAR CALLEJERO

Déjate caer y dirígete a la derecha para hablar con el guardia herido: recoge el armazón del detonador de minas (Mine Detonator Body) que suelta. Toma el armazón del gato hidráulico (Car Jack Body) de detrás del coche de la izquierda). Hazte con la empuñadura (Handle) de la mesa de debajo de la escalera: combínala con el armazón del gato para obtener el gato completo.

Acércate al botón rojo y púlsalo para abrir las dos puertas. Cruza la de la derecha y sigue el pasillo. Trepa al espacio de gateo junto a la escalera para hallar un botiquín grande. Gatea de vuelta y sube por la escalera. Da un salto corto desde el final del pasillo para asirte a las barras y trepa hacia la derecha para llegar al saliente blanco. Sube al espacio de gateo de la derecha. En la salita del otro extremo, usa el gato en la pared baja de ladrillos para abrir el portillo de encima.

Sube al tejado donde cae el rayo. Dirígete al lado del fondo a la izquierda para encontrar unas cuantas puertas de metal, pero corre de acá para allá para sacarte los mosquitos de encima. Tira una vez de la caja del embudo, sitúate detrás y vuelve a empujarla. Arrastra una vez la caja junto al relámpago y luego empújala al hueco donde estaba al principio la caja del embudo. Ahora empuja la caja del embudo de vuelta al cruce, y luego por la derecha hacia el relámpago. Éste será encauzado en una nueva dirección para volar la barrera del puente.

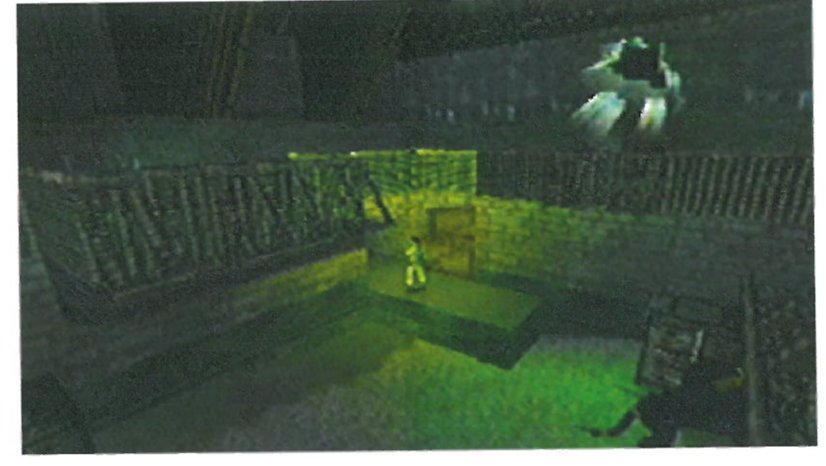
Cruza el puente y da un salto largo para agarrarte a la escalera. Ve subiendo hacia la izquierda para tirarte a un pequeño saliente. Date la vuelta y efectúa un salto corto recto hacia delante para llegar al saliente del techo no inclinado; luego tira hacia la derecha evitando a los mosquitos. Toma un botiquín grande, munición para la ballesta y para la pistola de granadas del área secreta. Vuelve por el camino y salta de vuelta al pequeño saliente junto a la escalera.

Sube a través del hueco de la izquierda y cuélgate-suéltate para deslizarte por las pendientes hasta el fondo. Sal del pasadizo y ve a la derecha. Baja por el pasillo inclinado de la derecha para encontrar a un tipo muerto. Toma los datos de posición de minas (Mine Position Data) y combínalos con el armazón del detonador de minas para conseguirle detonador de minas propiamente dicho. Vuelve cuesta arriba y ¡vigila con otro toro resoplante! Atráelo para que golpee todas las cajas a fin de conseguir cargadores de Uzi, un botiquín pequeño y bengalas. Luego haz que derribe las cajas marrones del rincón, permitiéndote enfilar el pasadizo de detrás. Síguelo hacia el balcón y liquida al guardia de la izquierda. Ve por la izquierda para meterte en el pasillo de debajo de la luz, que conduce de vuelta a las zanjas.

Te deslizarás cerca de la palmera. Vuelve a través de la puerta alta a la pendiente que hay debajo de donde está la moto. Gracias a una plataforma descendida, ahora puedes dar un salto corto con el que sujetarte a la pared de ladrillos de la derecha, y auparte luego para regresar al saliente de la moto. Sube de nuevo por la escalera para entrar otra vez en el bazar callejero.

Cruza la puerta de la izquierda y sigue el pasillo hacia una puerta. Ábrela de una coz, cárgate al guardia y ve por la izquierda para matar a otro que se oculta detrás de la palmera. Recoge los cargadores de Uzi de debajo de los arcos (los pilares estrechos) y sal hacia la barrera roja para volver a las zanjas.

Usa el detonador de minas para volar el campo de minas: salta la barrera y crúzalo. Pulsa el botón rojo para abrir las puertas, que llevan de vuelta a la moto. Súbete a la moto y tira por aquí delante y luego por la izquierda para prensar a un guardia. Sube la cuesta para volver a la puerta de la ciudadela. Atraviesa la barrera a toda pastilla para saltar el precipicio. Ve a la derecha y luego a la izquierda cuesta arriba, aplastando a los cocodrilos. Sigue a lo largo del pasadizo y ve más allá del monstruoso lagarto para volver con Aziz. Una secuencia de vídeo muestra cómo se convierte en kamikaze para llevar el camión de la bomba contra el monstruo. Entonces te transportarán a la ciudadela (nivel 26).





LARA DICE

Al dar un salto largo, puedes aguantar X (agarrarse) para hacer bajar mi trayectoria, con lo que quizá evites que me dé en la cabeza. No obstante, se reduce un tanto la distancia del salto, así que ten cuidado.













LA CIUDADELA

Avanza para ver una secuencia de vídeo en la que Lara rescata a Jean, y Von Croy luego abre una tumba y reanima a unos caballeros. Ve a la izquierda más allá de los pilares y luego al fondo de la sala de allí para encontrar una escalera. Sube arriba y ve a la derecha para ir a una sala con una palanca. Acciónala para abrir la gran puerta que había en la primera sala. Toma la antorcha del hueco y enciéndela con la llama de allí. Vuelve abajo y salta para encender el cable, dejando caer un peso que rompe el suelo en la primera sala. Vuelve allí, cruza la puerta abierta a por cargadores de Uzi y tírate al foso. Sigue el pasillo hacia la izquierda. Toma los cartuchos de dispersión del fondo a la izquierda de la parte ancha y tira a la derecha para ver una breve secuencia de vídeo de un malo que hay encima.

Tírate al agua a por munición para la pistola de granadas del bloque subacuático bajo. Salte por el saliente bajo y da un salto largo para agarrarte al bloque de delante. Sube a la pared de detrás de las escaleras (no te aventures en el corredor de la derecha a por el botiquín grande o quedarás chamuscado). Descuélgate por el otro lado, trepa por la izquierda y déjate caer para asirte a la grieta. Trepa por la derecha, doblando la esquina, para ver otra grieta debajo. Suéltate para sujetarte a ella y ve trepando hacia la derecha hasta poder auparte al espacio de gateo.

Baja por el otro lado a un agua poco profunda. Toma los cargadores de Uzi del otro lado y trepa por la derecha a otro espacio de gateo. Guarda la partida y baja por el otro lado para caer en una pendiente: salta mediante otra cuesta y agárrate a la grieta. Trepa hacia la izquierda para encaramarte. Hazte con el botiquín pequeño, gírate y da un salto largo para sujetarte a la grieta de enfrente. Dispara al guardia en lo alto de las escaleras y luego ve ahí. Sigue hasta arriba del todo para salir a un saliente elevado encima de la estancia de la laguna grande.



Mira a la derecha para divisar al maloso que viste antes. Elimínalo y ve a su saliente: date la vuelta y cárgate al guardia de túnica azul que te dispara. Acciona la palanca para apagar las llamas del corredor. Luego cuélgate-suéltate a través del agujero: ojo, perderás un poco de energía. Toma el botiquín grande y bajas las escaleras hacia una estancia espaciosa.

Hay cuatro mesas en el suelo (incluida una oscura en el rincón), cada una con una letra. Ésta te indica en qué punto cardinal debes situarlas; por ejemplo, pon la mesa N en el círculo Norte del suelo (usa la brújula y no dejes la mesa oscura de la S para el final). Con esto abrirás las demás puertas.

Adéntrate en el pasadizo del Oeste y trepa para hallar un agujero en el suelo. Déjate caer al agua y nada hacia el túnel del Sur (hay tres). En la sala pequeña del final, acciona el interruptor de en medio del techo (desde la izquierda o la derecha) y vuelve a la laguna pequeña a por aire. Ahora nada por el túnel del Norte para salir a una laguna (con una cadena que aún no puedes sacar).



Sigue el pasillo para volver a la sala de las mesas. Enfila el pasadizo del Este y síguelo a una sala con dos guardias. Mátalos y acciona la palanca. Vuelve por el pasadizo a la sala de las mesas y entra luego en el del Norte para volver a la sala de la cadena. Nada por el túnel para descubrir que el nivel del agua del final ha descendido. Regresa a la laguna y toma los cargadores de Uzi del portillo abierto a la izquierda en el suelo. Luego nada por el túnel del Norte y sal a tierra. Sigue el pasadizo hacia la cadena, que ahora puedes sacar para abrir la puerta. Sal afuera, dispara al guardia y cruza la puerta abierta.

Sigue el pasillo hacia una sala pequeña. Trepa al espacio de gateo de la derecha y baja por el otro lado. Te atacarán dos caballeros: no te molestes en dispararles, son invencibles. Gira a la izquierda y entra en el pasillo y sube la rampa de madera para llegar a la obstrucción de madera. Los caballeros te seguirán: salta por encima de ellos en el último momento para que abran la obstrucción de un tajo. Pasa a través de ella para trepar por el agujero.

Sigue el pasillo hacia la izquierda y luego tira a la derecha en el cruce para conseguir cargadores de Uzi y bengalas. Vuelve al cruce y baja entre las hileras de antorchas. Prosigue por el camino principal para ver una secuencia de vídeo con Croy, quien queda atrapado. Entonces te transportan al complejo de la esfinge (nivel 27).



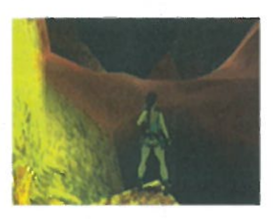
▲ No, Lara no está en Australia, si no que está accionando una palanca oculta en el techo de esta cámara subacuática.











▲ Este salto tiene tela. Tienes que saltar diagonalmente por encima del foso y girar rápidamente a la izquierda para agarrarte a la plataforma.



LARA **DICE**

Cuando llegue a los interruptores de los jeroglíficos de debajo de la esfinge, púlsalos primero en el orden correcto (derecho, izquierdo, central). De lo contrario se abrirá una puerta a un laberinto de trampas, ¡y ahí no entro ni loca!



EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Recorre el camino, listo para abatir a dos guardias. El de la derecha dejará caer una llave de plata. Úsala en la cerradura para abrir la puerta de la derecha. Estáte atento a otro par de malos en la parte derecha de la siguiente área. Cárgatelos y trepa a la pared de la derecha que hay cerca. Da un salto largo por encima del abismo mortal para accionar la palanca. Salta de vuelta, trepa la pared del fondo y da un salto largo sobre otro precipicio para accionar la palanca. Salta de vuelta y dirígete a la derecha. Más allá de los muros, te ataca un árabe rojo por la izquierda. Mátalo y toma los cartuchos del hueco de la derecha antes de cruzar la puerta abierta.

Gira a la derecha y deslízate por el lado derecho de la pendiente hasta el saliente. Salta al saliente de la izquierda y ahora viene un brinco complicado. Da un salto largo en diagonal a la derecha desde el rincón, girando a la izquierda en el aire para asirte al saliente de pendiente poco pronunciada (el que está a la izquierda del rincón). Aúpate y dirígete al siguiente foso. Da un salto largo a la izquierda hacia el saliente plano y gira enseguida a la derecha para disparar a otro guardia. Toma el botiquín grande, tuerce a la izquierda y da





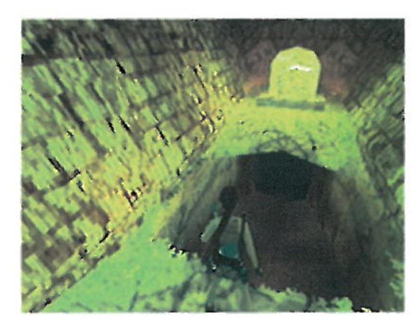


un salto largo en diagonal hacia la derecha para llegar al siguiente saliente.

Encarámate y patea la puerta de la derecha. Entra en la sala y revienta las cajas para conseguir cargadores de Uzi. Empuja la gran estantería a la derecha para revelar un enrejado. Ábrelo a tiros y gatea por él. Dispara al siguiente enrejado y sal, listo para cargarte a un guardia a la derecha. Revienta las cajas para hallar una hoja de metal (Metal Blade). Arrastra la estantería de la izquierda lejos de la pared y tira luego de la segunda estantería a la izquierda. Toma la escopeta secreta del rincón. Acércate al rincón del botón y recoge los cartuchos antes de pulsarlo. Prepárate a saludar con plomo a dos malos más en cuanto se abra la puerta grande.

Ve afuera y a la izquierda, de vuelta al primer foso. Da un salto largo hacia el saliente de la derecha y luego al de la izquierda. Vete de un brinco y tira hacia el siguiente foso. Deslízate hacia el saliente de la izquierda. Da un salto largo todo recto hacia el siguiente saliente pequeño y luego por la derecha hacia otro. Salta y ve hacia la derecha para ver una piedra blanca a la derecha. Acércate a ella y Lara leerá la inscripción en una secuencia de vídeo.

Vuelve al camino principal y hacia la derecha para encontrar otro foso. Deslízate al saliente de la derecha y da luego un salto largo hacia la derecha para llegar al siguiente. Sube enseguida y mata a los dos



árabes rojos. Dispara a las cajas del fondo a la izquierda para hallar una empuñadura de madera (Wooden Handle). Combínala con la hoja de metal para hacer una pala (Shovel). Sube al escalón de la derecha y salta a la pata de la esfinge. Toma los cartuchos de dispersión de la derecha antes de deslizarte hacia la piedra de la inscripción blanca. Usa la pala en la superficie fangosa que hay delante para cavar un agujero. Tírate por él y sigue el pasadizo para ir debajo de la esfinge (nivel 28).



DEBAJO DE LA ESFINGE

Cruza la puerta para ver una corta secuencia de vídeo. Acércate al toro de la derecha y éste empezará a cobrar vida. Rueda y corre enseguida de vuelta a la entrada y luego por la puerta de la izquierda. Ve rodando y aguarda a que el toro empiece a embestir hacia la sala: salta por encima de él y cruza la puerta para darle enseguida al interruptor que hay justo a la izquierda, atrapando así al toro. Usa ahora la misma técnica para atrapar al otro toro de la otra salita (si sale antes de que cierres la puerta, sólo





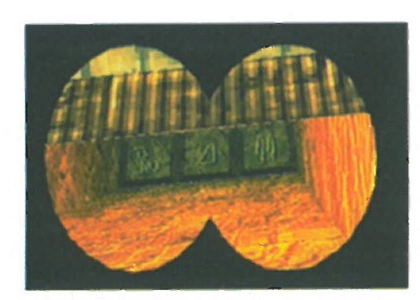
has de volver a accionar el interruptor e intentarlo otra vez).

Dirígete ahora a los interruptores de los jeroglíficos y bordea hacia la izquierda. Toma las bengalas del esqueleto y luego el pedazo de papel (Scrap Of Paper) de debajo de la llama de la izquierda. Examínalo para ver una traducción del alfabeto de los jeroglíficos. Vuelve a los interruptores de los jeroglíficos: éstos se traducen de izquierda a derecha como I, Q y A. Púlsalos en orden alfabético (o sea, derecho, izquierdo y central) para abrir la puerta. (Si los pulsas en el orden equivocado, abrirás una sala distinta que conduce a un laberinto de trampas tortuosas, ¡así que pon atención!).

Ve a la izquierda, más allá del esqueleto, para hallar la puerta del medio abierta. Crúzala, pero ten cuidado con el abismo mortal: ve al lado derecho para saltarlo. Dispara a las dos barras y ve por la derecha a otro precipicio. Salta desde el lado izquierdo para salvarlo. Cárgate a un par de murciélagos más y echa un vistazo a los nichos de color que hay en lo alto de las paredes. Usa los prismáticos para aumentar la perspectiva de cada agujero, aguantando X para iluminar los jeroglíficos que hay allí. Éstos se traducen de la siguiente forma: rojo es AQI, verde es QIA, lila es QAI y azul es IQA.

Ahora vuelve a los interruptores de los jeroglíficos e introduce la primera combinación: AQI (derecho, central, izquierdo). Ve a la izquierda para encontrar la puerta abierta. Crúzala y abate a los murciélagos, luego ve a la derecha del abismo y salta a lo alto de la pendiente. Da un salto largo todo recto para caer en un pequeño saliente (ignora el de la izquierda) y brinca luego hacia la derecha.

Dispara a más de esos molestos chupópteros y echa un vistazo alrededor







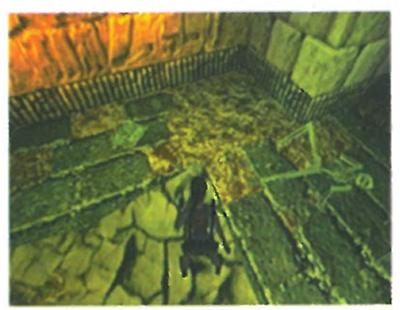
para ver tres espacios de gateo. Entra primero en el de la izquierda, encendiendo una bengala para ver en la oscuridad. Tira a la izquierda en el cruce, luego todo recto y a la izquierda para encontrar la piedra de Maat. Vuelve por donde viniste (los otros desvíos sólo conducen a trampas) para salir del espacio de gateo. Métete por la izquierda en el siguiente, girando a la derecha para dejarte caer por una plataforma inestable. Toma la pistola de granadas secreta del final del pasillo y vuelve por el espacio de gateo para salir. Ve a la izquierda para entrar en el último espacio de gateo. Sigue el primer giro a la izquierda y luego el primero a la derecha (cuesta arriba). Tira a la izquierda al llegar arriba, hacia un interruptor. Acciónalo para volver a abrir la puerta por la que viniste y gatea de vuelta por donde llegaste aquí para salir. Cruza de nuevo la puerta y vuelve a los interruptores de los jeroglíficos.

Introduce la siguiente combinación: QIA (central, izquierdo, derecho). Ve a la izquierda y cruza la puerta de la izquierda. Da un salto largo por encima del lado izquierdo del foso. Al otro lado hay cuatro cocodrilos junto al agua: dispárales con el revólver o la pistola de granadas. En medio de la laguna hay una isla con un enrejado cerrado: para abrirlo, activa los cuatro interruptores del suelo (dos a la izquierda y dos a la derecha). Tírate al enrejado a por la piedra de Khepri. Sal afuera y acciona el interruptor de la pared del fondo para abrir de nuevo la puerta de entrada. Vuelve allí, matando a otro murciélago, y dando un salto largo para agarrarte a la parte del fondo a la derecha del foso.

Vuelve a los interruptores de los jeroglíficos e introduce la siguiente combinación: QAI (central, derecho, izquierdo). Ve a la derecha para cruzar la



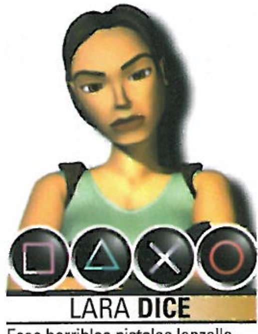




puerta de la derecha. Poniéndote junto a la antorcha que hay a la derecha del foso, da un salto corto para caer en el saliente plano. Sujétate al borde y trepa hacia la izquierda doblando la esquina para auparte en el siguiente saliente plano. Salta a la izquierda cuesta arriba y dispara a los murciélagos. Ahora debes nadar hacia cinco interruptores en el orden adecuado...

Tírate al agujero del agua y sumérgete hacia el cruce. Tira a la derecha (Sur) y baja hacia otro desvío. Nada a la izquierda (Este) y tuerce a la derecha (ignorando el pozo que sube por ahí). Ve recto (Sur) más allá de la siguiente bifurcación y sigue el túnel, dejando atrás un panel de jeroglíficos, para salir a una sala pequeña. Acciona el interruptor y tírate otra vez al agua.

Sigue el túnel yendo recto (Norte), más allá del cruce, para torcer a la izquierda (ignora el pozo ascendente). Sigue hacia el Oeste (ignorando el pozo que sube) hasta poder ir arriba o abajo: sube a la superficie en la segunda salita. Dale al interruptor y salta de vuelta al agua.

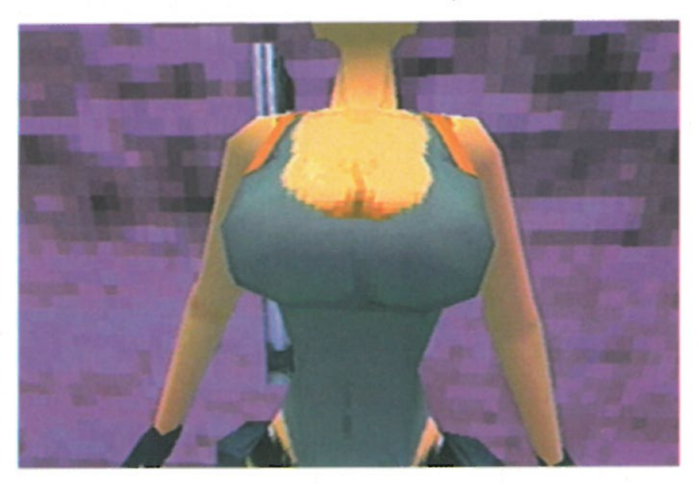


Esas horribles pistolas lanzallamas me dejarán chamuscada si me acerco demasiado. Si me escurro detrás de ellas, puedo destruirlas apuntando (con la mira láser) al depósito de gasolina. Sin embargo, las dos del tejado de la ciudad de los muertos se pueden volar disparando al barril que tienen cerca.



Cuando los árabes de rojo hacen girar los tridentes, no puedo matarlos, así que no me malgastes la munición. Para que dejen de hacer el remolino, sólo has de enfundarme las pistolas, sacarlas otra de vez de inmediato y disparar: ¡eso los engañará!

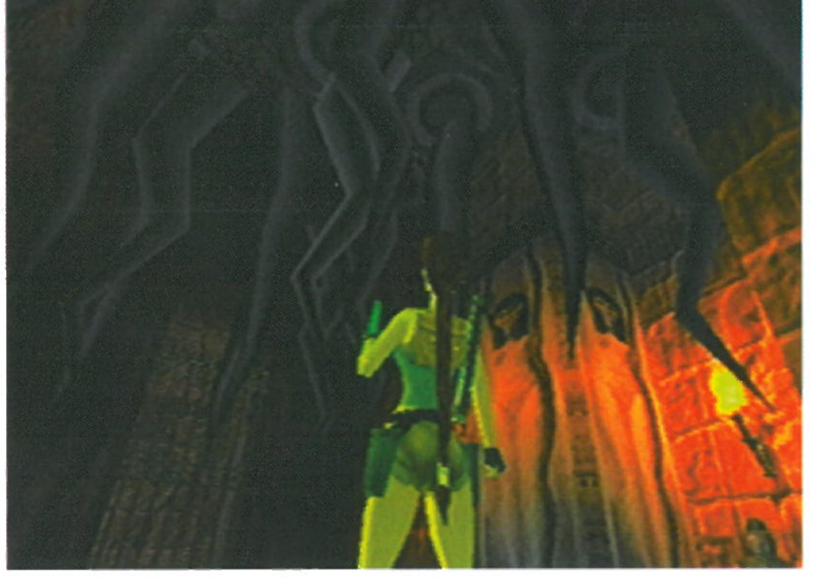
▼ Ehm... estoo... ¿Os hemos hablado ya de las ventajas del botón Mirar? Definitivamente, dos imágenes valen más que mil pa' Lara.

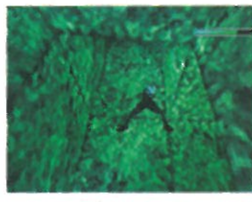


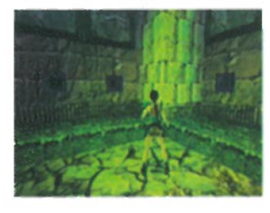












▲ Hay nueve agujeros en estos muros, pero cuidadín porque muchos contienen *ajjjjquerosos* bichejos.

Dirígete a la izquierda (Este) en el primer cruce y luego arriba en el siguiente. Es mejor ir para arriba en el siguiente cruce a tomar aire en la sal de la entrada, ya que hasta el siguiente interruptor hay un largo trecho. Sumérgete de nuevo hacia el cruce y tira al Este. Ignora el pozo que sube y tuerce a la derecha (Sur) para continuar hacia el siguiente cruce. Vuelve a ir hacia el Sur y luego a la derecha (Oeste) en la siguiente bifurcación. Tira hacia arriba en el último cruce (junto al panel de jeroglíficos) para emerger en la tercera sala. Acciona el interruptor y vuelve a meterte en el agua.

Dirígete al Este en el primer cruce y luego a la izquierda (Norte). Sube en la esquina de la izquierda y tuerce a la izquierda en la siguiente (ignorando el pozo ascendente). Sigue subiendo y ve a la derecha (Norte) en el cruce para salir a la cuarta salita. Dale al interruptor y ponte otra vez en remojo.

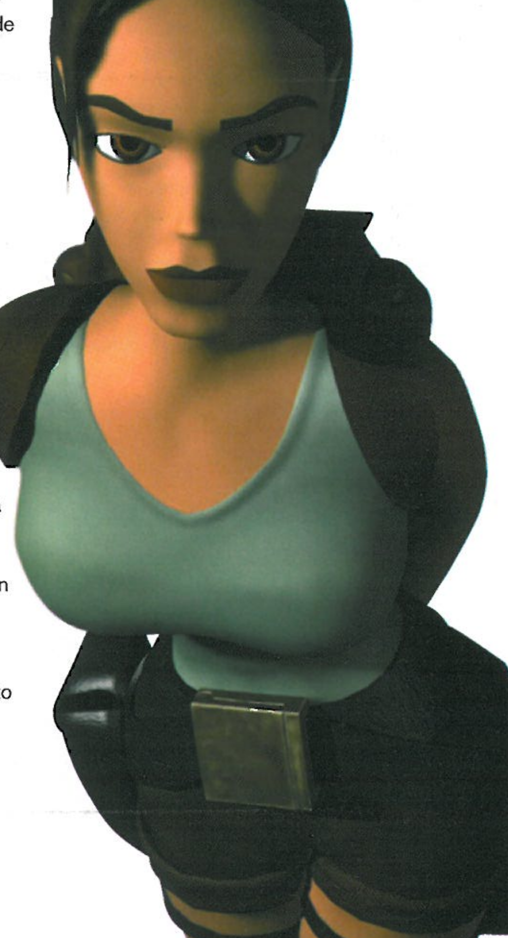
Tira hacia abajo en el primer cruce y luego a la izquierda (Este) en el siguiente. Sube en la esquina de la derecha para emerger en la quinta sala. Hazte con la piedra de Atum Key y acciona el interruptor de la pared de enfrente para volver a abrir la puerta de entrada. Salta otra vez al agua, nada hacia el Oeste en el primer cruce y sube a la sala de entrada. Deslízate hacia el saliente plano y trepa a la derecha por el borde del foso hacia el siguiente saliente. Salta a la derecha por encima de la pendiente y vete.

De nuevo ante los interruptores de los jeroglíficos, es momento de introducir la última combinación: IQA (izquierdo, central, derecho). Ve a la derecha para cruzar la puerta central abierta. Abate a los murciélagos y salta sobre el pequeño foso a un área con montones de interruptores de agujero en las paredes. Primero pulsa el interruptor derecho de la pared del medio (Este) para agenciarte la piedra de Ra. Luego pulsa el derecho de la pared de la izquierda (Norte) para abrir de nuevo la puerta de entrada. No toques ninguno de los demás interruptores a menos que quieras que salgan escarabajos letales a porrillo. Salta de nuevo el foso y sal.

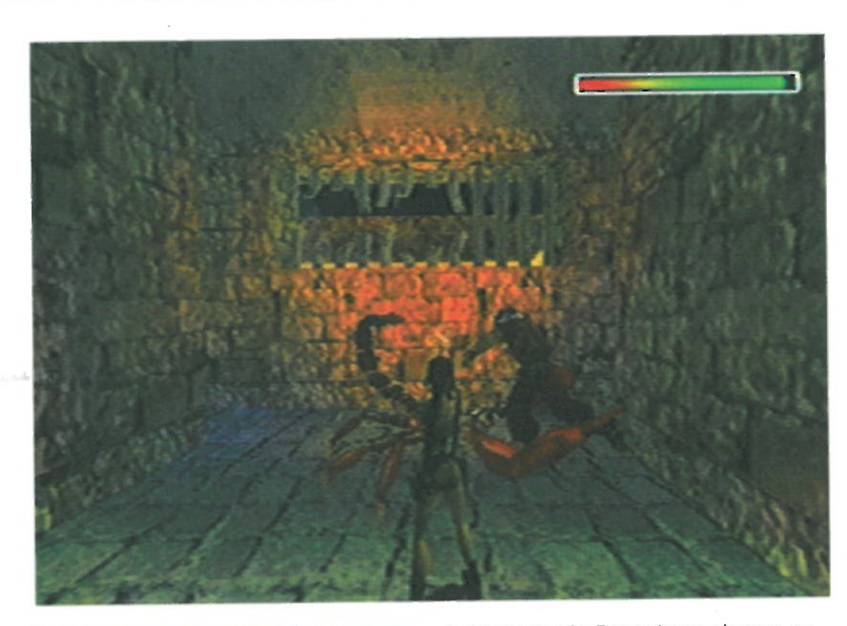
Ve recto más allá de los interruptores de los jeroglíficos y el esqueleto para cruzar otra vez la puerta central, Salta los dos fosos como antes para llegar al área de nichos colorados donde te hiciste con los códigos de los jeroglíficos. Inserta en los agujeros de debajo de los nichos las cuatro piedras de color que has conseguido para abrir la puerta.

Crúzala, pero ten cuidado con el precipicio que hay tras la esquina. Trepa en plan simiesco por el techo para cruzarlo. Suéltate al otro extremo para acabar con los murciélagos que te atacan. Guarda la partida antes de cruzar la puerta. En cuanto entres, empezarán a descender del techo unas púas giratorias: debes recoger enseguida las cuatro escrituras sagradas (Holy Scriptures) de los huecos de izquierda y derecha (salta lateralmente de uno a otro en el mismo lado) y salir luego por la puerta abierta del fondo. Cruza despacio la siguiente sala, no obstante, para que no te dañen las trampas con cuchillas. Después usa las barras para cruzar otro precipicio y dispara los murciélagos mientras sigues el camino hacia la pirámide de Menkaure (nivel 29).











LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Sube a los bloques de la izquierda y mira arriba para ver un portillo cerrado. El asa está en el borde del fondo, pero debes estar mirando al otro lado (Norte) para saltar recto hacia arriba y abrirlo de un tirón. Trepa por el agujero, listo para habértelas con un escorpión gigantesco: dale su ración de plomo con el revólver antes de que te aguijonee y te envenene. Dirígete al cruce a ver otro escorpión que ataca al guardia de la izquierda; cuando lo haya matado, dispárale. Toma la munición de revólver que ha dejado el guardia. Vuelve al cruce y tira a la izquierda a por un botiquín grande. De vuelta en el cruce, ve otra vez a la izquierda.

Desde el borde izquierdo del foso, salta a la izquierda en diagonal para llegar al siguiente saliente plano. Dobla la esquina, dispuesto a matar a otro escorpión. Da un salto largo por encima del lado derecho del foso de la izquierda para agarrarte al lado más lejano. Aúpate y dispara enseguida al escorpión y al escarabajo volador. Ve a la derecha para hallar un foso. Ve al borde, gira a la derecha y da un salto largo para asirte al saliente. Sube para empezar a deslizarte y salta entonces enseguida para caer sobre llano. Salta por la izquierda al camino principal y abate al escarabajo volador.

Guarda la partida antes de cruzar la puerta de la derecha. Dentro, un escorpión ataca a un guardia. Si vas lo bastante rápido, puedes acercarte corriendo y fulminar al escorpión antes de que el guardia muera. En tal caso, éste te entregará las llaves de los guardias (Guards Keys) y la llave del arsenal (Armoury Key), con la cual accedes a un secreto en el nivel 32. Si no llegas a tiempo, sólo conseguirás las llaves de los guardias. Recoge en los rincones cartuchos, dos botiquines pequeños y cartuchos de dispersión. Luego sal otra vez afuera.

Vuelve a la izquierda y camina junto al lado derecho del foso. Salta hacia arriba para asirte al borde inclinado, trepa por la izquierda tras la esquina y lo más lejos que puedas antes de soltarte en el otro lado del foso. Ahora salta a la baldosa de la pirámide elevada que hay cerca y camina a la izquierda en diagonal hacia la siguiente. Tira a la izquierda y cárgate al escarabajo volador. Ve al rincón del fondo a la izquierda del saliente largo y da un brinco atrás para efectuar un salto largo. Te deslizarás hacia el siguiente saliente: prepárate para disparar a otro escarabajo volante. Avanza hacia el final de este saliente y luego ve por la derecha a la siguiente baldosa. Sube a la siguiente y da un paso lateral a la derecha para trepar a los dos nuevos salientes. Ve al rincón del fondo a la derecha, elimina a otro escarabajo y da un salto largo para caer en el saliente junto a las puertas. Usa las llaves de los guardias en la cerradura y cruza para entrar en la pirámide de Menkaure (nivel 30).

▲ El pomo de la ventanilla está justo en el borde más alejado, pero para agarrarla necesitas mirar hacia el lado contrario (hacia el norte).

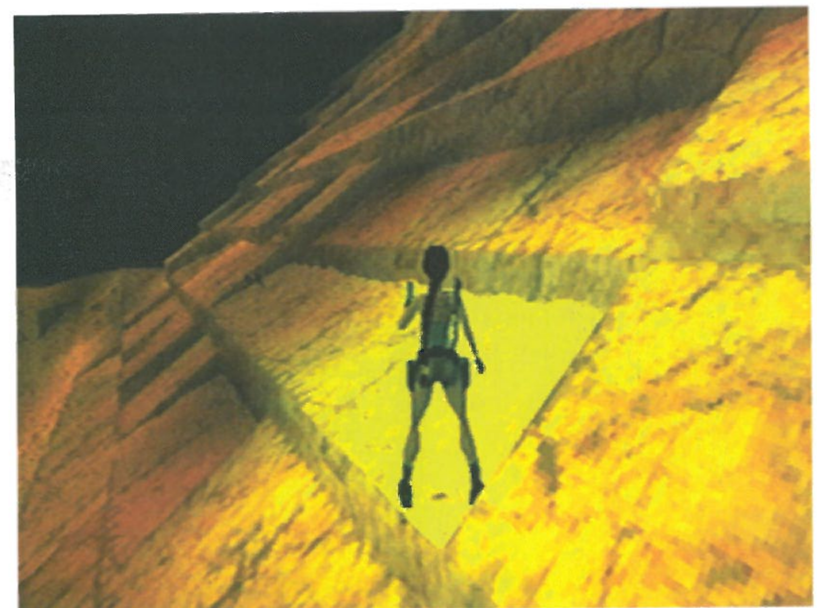


LARA **DICE**

A esos toros embestidores no los puedo matar con ninguna arma. Debo salir corriendo o bien atraparlos en una jaula.

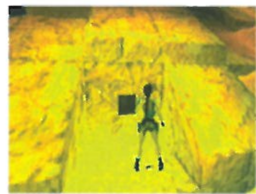


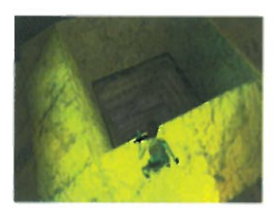
▼ Ve con cuidado con los escorpiones gigantes. Si consiguen envenenarte, ya puedes ir utilizando un botiquín para curar a Lara.











▲ Después de abrir la cima de la siguiente pirámide, sube por ella. Si quieres que Lara entre más o menos entera, desciende por la pendiente.



INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

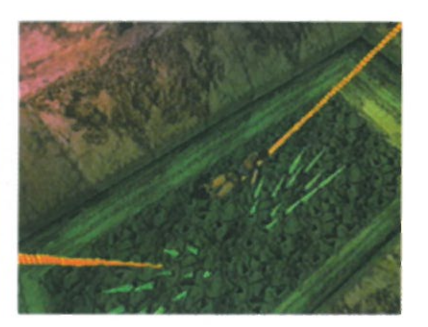
Baja la pendiente y dispara a un murciélago. Calcula bien cuándo pasar corriendo las dos hojas oscilantes y cárgate a más murciélagos. Ve a lo alto de las escaleras y mira encima de las cuchillas para avistar una estrella. Usa el revólver de mira láser (o la ballesta) para dispararle (y abrir así un portillo de más adelante). Baja las escaleras, usa la pistola de granadas para volar a las momias y mata al murciélago. Toma la munición de revólver del fondo a la izquierda y salta luego a esa especie de contenedor.

Tírate por el agujero al pasadizo. Baja a una estancia con una cuerda encima de un foso de pinchos. Da un salto largo a la cuerda y date impulso. Al ir a la derecha evita o bien "granadea" a las momias (y el murciélago). Usa las dos cuerdas para columpiarte por encima del foso de pinchos. Sube el pasillo y acciona el interruptor para abrir un portillo. Balancéate de vuelta con las cuerdas y tira por la derecha y hacia otro foso. Emplea las cuerdas para mecerte por encima de él. Sigue el pasadizo y sube a través del portillo abierto.

Ve saltando de lado para sortear los rayos del guardia egipcio mientras le disparas. Cuando muera, usa la palanca para extraer la llave del pozo del Oeste (Western Shaft Key) de la gran estrella de la pared del fondo, abriendo un pasaje junto a las escaleras cerca del inicio del nivel. Vuelve allí para entrar en él. Deslízate y camina por el siguiente pasaje: en cuanto oigas un chasquido, ¡agáchate para esquivar las cuchillas que pasan! Luego puedes seguir sin peligro hasta el final del pasaje.

Salta para abrir el portillo y sube afuera, listo para disparar a los dos escorpiones gigantes de la derecha. Ve en esa dirección y a la izquierda entre las pirámides para ver un pequeño interruptor en el hueco de la izquierda. Púlsalo para abrir la cima de la otra pirámide. Vuelve a la izquierda, matando a un escorpión, y luego a la izquierda hacia el foso. Tienes que trepar a la pirámide que hay a su izquierda. Sube a los dos primeros salientes planos y luego da un salto largo por la derecha hacia el siguiente. Gira a la izquierda para subir a los dos próximos salientes y luego salta en diagonal por la izquierda a la baldosa elevada de arriba del todo. Gírate y cuélgate-suéltate a la escalera para bajar al fondo.

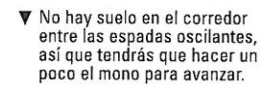




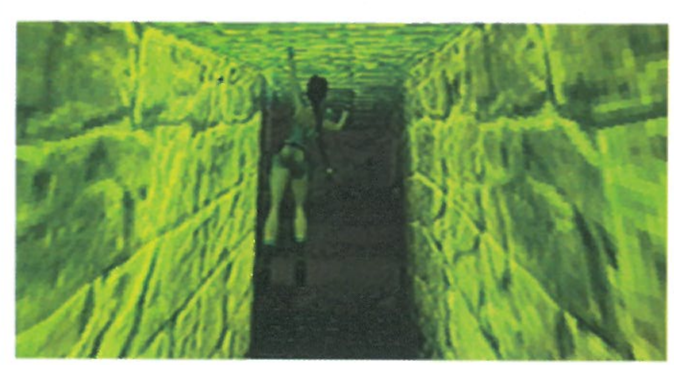
Sigue el pasaje hasta un foso y pásalo de un salto largo. En el siguiente foso, salta para sujetarte a las barras y trepa hasta el otro lado. El nuevo foso tiene una cuchilla oscilante: calcula cuándo efectuar un salto largo por el lado izquierdo o derecho para agarrarte al otro lado. Repite el proceso con el siguiente foso. Ignora el pasadizo de la izquierda por ahora y sigue más allá de otro foso. Sigue el pasaje hasta una cadena y tira de ella para abrir una puerta en alguna otra parte.

Vuelve más allá del último foso y salta para asirte a las barras. Trepa por la derecha al interior del pasadizo que ignoraste antes (no tiene suelo) para llegar a la sala de la puerta abierta. Guarda tu posición antes de entrar: lo que viene ahora puede ser letal. Te deslizarás hacia un foso de pinchos: salta cerca del borde para salvarlo. Ahora te deslizarás por otra pendiente: salta a la pendiente del fondo y agárrate al borde del agujero para evitar perder energía al tirarte por él. Sube el camino para regresar al complejo de la esfinge.

Sal fuera (del agujero que habías cavado) y dirígete a la derecha. Cruza el foso para llegar a las puertas de metal. Usa las llaves de los guardias para abrirlas y entra en las Mastabas (nivel 31).



▼ No hay suelo en el corredor entre las espadas oscilantes, así que tendrás que hacer un poco el mono para avanzar.







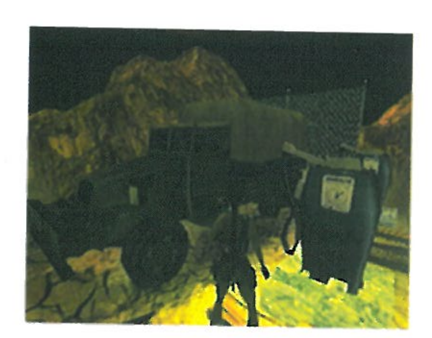


NIVEL 31

LAS MASTABAS

Ve a la izquierda y cárgate al perro. Ve detrás del camión, matando a otro chucho, para hacerte con el bidón (Jerrycan) que hay entre las bombas de petróleo. La puerta está cerrada, así que vuelve atrás más allá del camión y enfila el callejón de la izquierda para hallar una puerta a la izquierda. Dale una patada y crúzala. Píllate la munición de revólver y abre el portillo del suelo. Déjate caer por él y elimina al perro, siguiendo el pasillo hasta un cruce.

Tira a la izquierda y sigue el pasadizo hasta una sala pequeña. Mata a los dos perros y recoge el botiquín pequeño y la munición de ballesta. Ahora usa el revólver con mira láser (o la ballesta) para disparar a las gemas que hay en la boca de las cabezas de lobo engastadas en la pared. Con esto abrirás la puerta del fondo, liberando a unas cuantas momias. Vuélalas o evítalas mientras enfilas el pasaje abierto para hacerte con la bota pequeña (Small Waterskin), que está vacía.





Regresa al cruce y tira a la izquierda. Sigue el pasillo largo, cargándote a un par de perros, para encontrar un agujero en el techo al final. Sube para salir afuera y liquida a los murciélagos. Cruza el pasaje corto y te encontrarás entre dos fosos. Ve a la derecha y mata al perro antes de realizar un salto largo por encima del foso hacia el lado del fondo (Este). Dispara al cartel de peligro (¡a ti con esas!) y cruza la puerta, matando a perro y murciélagos. Abre el portillo del suelo y tírate.

Esta sección es parecida a los túneles anteriores. Ve a la derecha en el cruce, cargándote a los dos perros, para llegar a otra sala con cabezas de lobo en las paredes. Usa la mira láser para disparar a las gemas que tienen en la boca, como antes, para abrir la puerta del fondo, dejando ir una momia y murciélagos. Toma el saco de arena (Bag Of Sand) del pasillo abierto, vuelve entonces al cruce y tira a la derecha. En la siguiente encrucijada, ve a la izquierda y liquida al perro. Al final encontrarás un botiquín grande y munición de revólver. Regresa al cruce y dirígete a la izquierda, sacrificando otro perro.



Trepa por el agujero del final y abate a unos cuantos murciélagos más. Abre la puerta y dispara a la barrera. A tu izquierda hay otro foso. Da un salto largo desde el borde de la izquierda hacia el pequeño saliente del rincón de la derecha. Da otro salto largo hacia el siguiente camino (Norte). Ve a la derecha y elimina a dos (pequeños) escorpiones antes de abrir el portillo del suelo.

Tírate al pasaje y gira a la izquierda en el cruce. Mata a los dos perros y luego a los murciélagos de la sala. Usa la mira láser para disparar a las joyas en las testas de lobo, al igual que antes, para abrir la puerta. Entra y neutraliza a los murciélagos. Ve más allá de los tres platillos para encontrar agua de poca profundidad. Usa la bota para llenarla. Luego utilízala en el platillo con el símbolo del agua (la de la izquierda según entras en la sala). Usa el bidón en el platillo del medio y el saco de arena en el de la derecha. Ahora vuelve al cruce y ve recto. Mata al perro y recoge la antorcha del final. Vuelve a la sala de la balanza, enciende la antorcha en una de las llamas y úsala para alumbrar el platillo del medio.

A la izquierda se abrirá una puerta, crúzala. Deshazte de las momias y usa la palanca para sacar la llave del pozo del Norte de la pared del fondo. Luego usa la mira láser para disparar a las gemas de las dos cabezas de lobo. Regresa a la sala de la balanza para cruzar la puerta abierta de enfrente. Dispara a más gemas en cabezas lupinas, y luego a los perros al cruzar la entrada del fondo. Sigue el pasaje hasta un cruce: tira a la izquierda a por un botiquín grande. Mata a los perros al volver al cruce y ve a la izquierda para trepar afuera.

Despacha a los escorpiones mientras sales por el pasadizo corto para encontrar un foso a la izquierda. Ve por el saliente de la izquierda y da un salto largo por la izquierda al camino de allí. Gírate y da un salto largo (desde el saliente de la izquierda) para asirte al saliente del fondo (Sur). Abre la puerta de la derecha y mata los murciélagos. Después abre el portillo del suelo y



¡TODOS LOS SECRETOS AL DESCUBIERTO!

Aquí tienes una guía rápida para localizar los 70 secretos. Sin embargo, no te dan nada por conseguirlos todos.

N1 EL TEMPLO DE ANGKOR
1. Cráneo dorado a la izquierda de los escalones principales cerca del principio.
2. Cráneo en el agua bajo el primer salto.
3. En el rincón debajo de donde das salto largo con sujeción.
4. Al fondo de la laguna grande.
5. En el rincón del fondo a derecha junto a los jabalíes.
6. A la derecha de la sala tras los jabalíes.
7. Entra en el espacio de gateo, adéntrate en el túnel de la izquierda.
8. A la derecha de la pasarela en el area tras correr y rodar.

N3 LA TUMBA DE SETH
9. A la derecha (Norte) de la pendiente cerca de los perros, trepa al pasaje corto.
10. Antes de usar el interruptor del suelo para elevar la arena, entra en el foso de arena y el pasaje corto.
11. Mécete con la cuerda al pasaje azul. (Trepa a lo más alto para evitar el rodillo de pinchos).
12. Antes de usar las arenas eternas, sube la escalera a la izquierda de la esfinge. Pulsa la palanca para abrir la puerta en el costado de la esfinge. (Nota: hazlo antes de usar las Arenas Eternas).
13. Antes de usar las Arenas Eternas, sube la escalera a la izquierda de la esfinge. Salta a la esfinge, sube a lo alto de la cabeza y halla la cueva pequeña.

N4 LAS CÁMARAS MORTUORIAS
14. Al deslizarte al principio, salta para asirte al saliente.
15. Tras tomar la mano de Orión, salta al lado izquierdo.
16. Ve a la izquierda de la sala del sarcófago para no recoger el amuleto de Horus. Entra en la siguiente sala (con una estatua empujable) y tírate al rincón del fondo a la izquierda para hallar un hueco.
17. Subiendo los escalones en la cueva, tírate al hueco de la derecha.
18. Al entrar en la gran estancia rotatoria por primera vez, salta por la izquierda al hueco.

N5 EL VALLE DE LOS REYES
19. Al principio, trepa al hueco cercano oscuro de la derecha.
20. Al principio, trepa al hueco cercano oscuro de la derecha. Gira a la derecha para saltar y asirte al saliente elevado, y trepa luego al saliente de encima de la entrada.
21. Baja por la escalera al foso junto al puente de piedra con un guardia. Entra en el túnel oscuro.

N6 KV5
22. Tras conducir por los primeros tramos de plataformas de madera para tirar al guardia, trepa al espacio de gateo a la derecha de la siguiente arcada.
23. Trepa a la pasarela a la derecha de la puerta cerrada. Ve a la derecha para tirarte bajo la pasarela y vuelve luego a la izquierda.
24. Tras pasar la tercera bola de pinchos, sube la escalera del agujer o del tejado de la derecha y da una voltereta hacia atrás para ir al saliente.
25. Baja por la escalera del foso en forma de L y trepa a la izquierda bajo el espacio de gateo. Para entrar, debes soltar X, aguantar luego de inmediato X (para

(continua en la pag. 103)

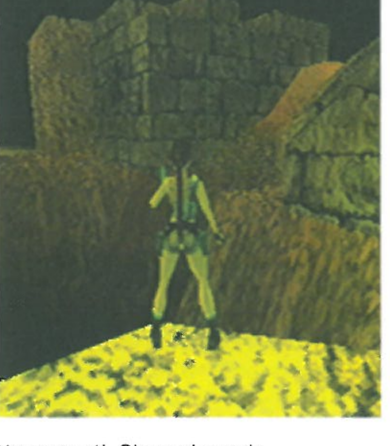




LARA **DICE**

A veces tengo que usar la mira láser, con el revólver o la ballesta, para apuntar a cosas como las joyas que hay en las bocas de las cabezas de lobo, en las Mastabas.





tírate por él. Sigue el pasaje, cargándote a un escorpión, hasta el cruce. Ve por la izquierda para eliminar un escorpión y recoger munición de revólver. Regresa al cruce y tira a la izquierda, matando al escorpión, para trepar afuera al final.

Dispara al perro y a la barrera de peligro y cruza la puerta de enfrente. Cárgate a los murciélagos y abre el portillo del suelo para tirarte por él. Ve por la derecha en la encrucijada a por un botiquín pequeño y vuelve luego más allá del cruce, matando a un perro. Prosigue hasta la sala, prodigando atenciones a perros y murciélagos. Usa la mira láser para disparar a las gemas de las cabezas de lobo.

Cruza la puerta abierta a una sala con tres estatuas de monos. Usa la palanca en el interruptor que hay frente a la estatua de la derecha para abrir la puerta de la derecha (las otras liberan monos de verdad). Entra, dispara/evita a las momias y usa luego la palanca para extraer la llave del pozo del Sur de la pared del fondo. Vuelve a la sala de las estatuas para descubrir que la puerta de enfrente está abierta. Crúzala y usa la mira láser para disparar a las gemas de las cabezas de lobo. Sigue el pasaje del fondo y deslízate pendiente abajo. Sube los escalones y encamínate a la gran pirámide (nivel 32).

NIVEL 32 — LA GRAN PIRÁMIDE

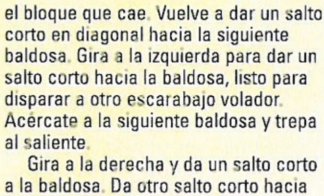
Sigue el pasaje y trepa al final. Toma el botiquín pequeño y los cartuchos antes de cruzar la entrada y disparar a la barrera. Prepárate para disparar a un guardia a la derecha al salir. Ve por la izquierda al foso y da un salto largo al camino de la izquierda. Gírate para matar a los dos guardias. Abre la puerta y tirotea a otro guardia, y luego a un escarabajo volador. Abre el portillo del suelo ¡pero no te tires por él! La distancia al suelo es muy grande, así que cuélgate y déjate caer a la escalera para bajar. Recoge la pistola de granadas secreta del final del pasadizo y vuelve a subir por la escalera.

Gira a la izquierda para ver otro pasaje y dispara a la barrera. Abre con una patada la puerta de enfrente y despacha a otro guardia. No te molestes con el portillo del suelo que hay aquí: es sólo una caída fatal. Abre la puerta del fondo y ve afuera. A la izquierda hay otra barrera de peligro: dispárale y cruza la puerta. Liquida los dos escarabajos voladores y recoge la munición de granada y los cargadores de uzi de los rincones. Abre el portillo del suelo para conseguir un botiquín grande.

Sal de la estancia y acércate a la enorme pirámide para ver una breve secuencia de vídeo: la subida será larga. Ve al saliente para dar un salto largo por encima del abismo. Deslízate al saliente de la izquierda. Da un salto largo para agarrarte al saliente del fondo. Ve a la siguiente baldosa (no es una pendiente) y sube a la derecha, a punto para despachar a un escarabajo volador. Ve al siguiente saliente plano y súbete a otro. Gira a la derecha y da un salto largo al siguiente saliente plano, pero da de inmediato un par de pasos atrás para evitar el bloque que cae.

Realiza un salto corto a la baldosa plana y luego a la otra, dando un paso atrás para eludir otro bloque que se precipita. Trepa a la izquierda, gira luego a la derecha y da un salto corto a la baldosa plana y después a la siguiente. Da otra vez un salto corto para deslizarte a un saliente: ¡no te muevas hasta que haya pasado el bloque que cae! Tírate al saliente plano que hay justo debajo. Da un salto largo a través del abismo para agarrarte al saliente de enfrente. Aúpate, gira a la izquierda para disparar al escarabajo volador y da un salto largo hacia el saliente inclinado de allí. Gira a la izquierda y ve al rincón de la derecha. Da un salto largo para volver a la pirámide, asiéndote al saliente bajo.

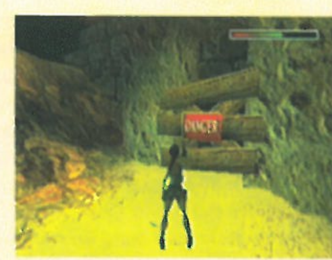
Trepa al siguiente saliente y ve a la derecha; ¡pero no a la pendiente o caerás! Da un salto corto al saliente del botiquín grande. Gírate y salta en diagonal por la derecha a la siguiente baldosa plana, y luego salta en corto de inmediato a la siguiente para esquivar el bloque que cae. Vuelve a dar un salto corto en diagonal hacia la siguiente baldosa. Gira a la izquierda para dar un salto corto hacia la baldosa, listo para disparar a otro escarabajo volador. Acércate a la siguiente baldosa y trepa al saliente.



Gira a la derecha y da un salto corto a la baldosa. Da otro salto corto hacia la siguiente baldosa, pero da enseguida una voltereta hacia atrás para evitar el bloque que cae. Vuelve a saltar en corto a la baldosa y gira a la izquierda para subir por medio de la siguiente baldosa al saliente. Ve a la izquierda, mata a los dos escarabajos voladores y gira a la derecha para trepar al saliente más largo. Ve lo más a la izquierda que puedas y da entonces un salto largo para deslizarte hacia un saliente. Gira a la izquierda (Oeste) y da un salto largo al siguiente saliente, a punto para cargarte a un escarabajo volador.

No te molestes en trepar a los salientes de la derecha. Mejor da un salto corto (al Oeste) hacia la siguiente baldosa. Da otro salto corto para deslizarte a la baldosa de justo debajo. Da un salto corto en diagonal hacia arriba (Noroeste) hacia el siguiente saliente plano. Ve por la izquierda al borde y da un salto corto (al Oeste) para deslizarte a la siguiente baldosa. Vuelve a dar un salto corto en diagonal hacia arriba (Noroeste) para llegar al siguiente saliente. Sube a la siguiente baldosa, despachando a un escarabajo volador. Trepa a los dos siguientes salientes y luego da un salto corto en diagonal a la izquierda (Noroeste), hacia la siguiente baldosa plana. Gira a la izquierda para dar un salto corto con el que cruzar (Oeste) hacia la siguiente baldosa, y da enseguida un salto corto adelante para evitar el bloque que cae. Ahora ve al borde y realiza un salto largo (al Oeste) para deslizarte hasta las pirámides de las reinas de Khufu (nivel 33).









NIVEL 33

PIRÁMIDES DE LAS REINAS DE KHUFU

Sigue el camino para ver a un hombre luchando con un escorpión gigante: dispara para matarlos a ambos. Tira a la izquierda, bajando a la puerta. Entra y dispara a la caja de la derecha para conseguir un botiquín pequeño. Cruza la puerta abierta y dispara a las cajas de la derecha en pos de munición de revólver, de ballesta y de granadas. Revienta las cajas de la izquierda para hacerte con los cartuchos de dispersión, los cargadores de uzi y la munición de granadas.

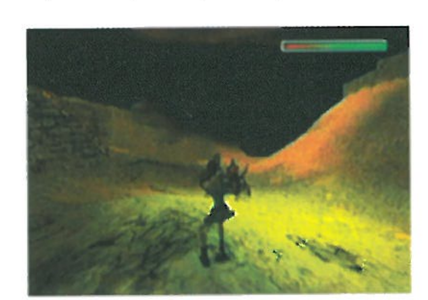
Vuelve afuera y a la izquierda para ver otra puerta abajo a la izquierda. Crúzala para hallar una puerta cerrada. Necesitas la llave del arsenal (la que te dio el guardia al que salvaste en el nivel 29) para abrirla y entrar en el área secreta. Dispara a las cajas para conseguir una ballesta, una pistola de granadas, un revólver, una escopeta, una uzi, cartuchos y munición de ballesta.

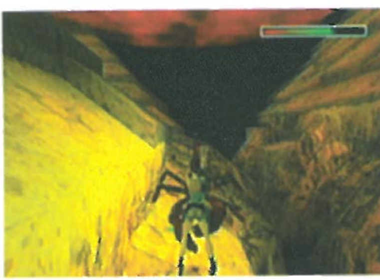
Sal otra vez afuera, listo para meterle tralla a un escorpión gigantesco. Dirígete por el Norte al foso y ve por el lado izquierdo para dar un salto corto hacia el saliente plano. Da un salto largo hacia el camino de la izquierda. Dispara enseguida al escorpión, date la vuelta y da un salto largo por encima del abismo para agarrarte al saliente de enfrente. Da un salto corto por la derecha al siguiente saliente, preparado para eliminar a un escarabajo volador. Trepa al siguiente saliente y luego efectúa un salto largo por la izquierda para caer en otro, pero ¡no intentes sujetarte o no llegarás a él! Luego da un salto corto ligeramente a la izquierda hacia el próximo saliente. Gira a la izquierda para dar un salto largo de vuelta a través del foso, apuntando ligeramente a la derecha para asirte al saliente (justo a la derecha de la baldosa que falta).

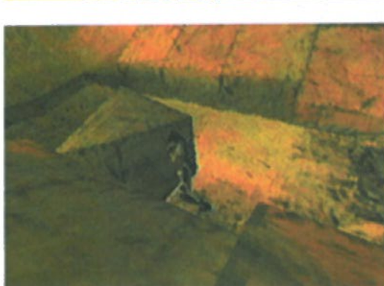
Tuerce a la derecha y da un salto largo al saliente, a punto para disparar al escarabajo volador y al escorpión gigante (un consejo, ¡manténte lejos del borde!). Sigue el camino a la izquierda para conseguir un botiquín pequeño. Luego empuja el bloque de forma extraña que hay al final del sendero, a fin de abrir un pasaje justo a la izquierda. Entra en él y abre el portillo del suelo. Cuélgate-suéltate sobre la escalera y baja.

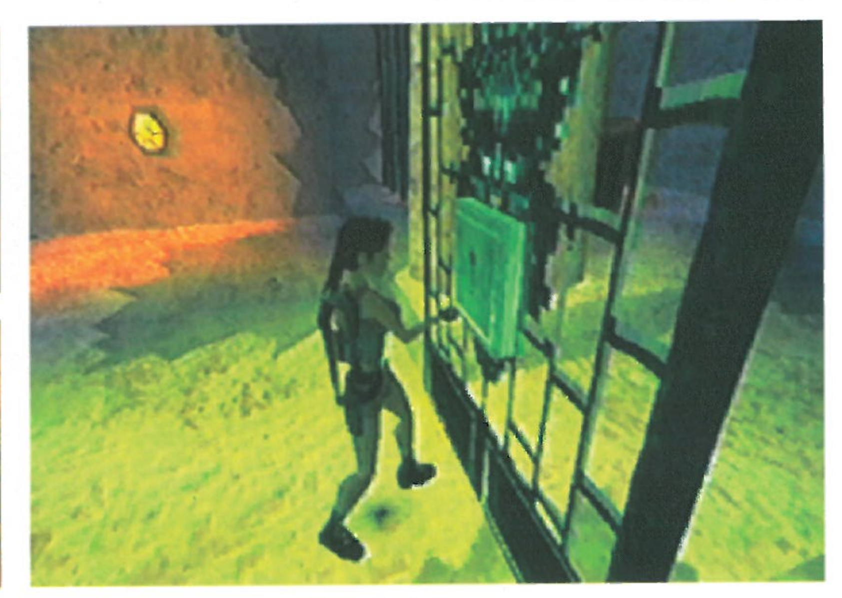
Cruza la puerta que da al laberinto. Tira por la derecha en el cruce y dispara al (pequeño) escorpión que hay más allá del muro que cae. Vete al primer agujero de la pared de la izquierda a por un botiquín pequeño. Sin embargo, no toques el segundo agujero o saldrán escarabajos. Tuerce a la izquierda y dispara a otro escorpión. Dirígete a la derecha en el cruce y tuerce por la izquierda a un pasaje con antorchas. Ignora ambos agujeros de la pared y tuerce a la izquierda para matar a un escorpión. Ve por la derecha en el desvío y cárgate al escorpión. Tuerce a la izquierda e ignora los agujeros de la pared. Ve por la derecha en el cruce para llegar por fin a la sala de la estrella.

Salta de lado mientras acribillas al guardián egipcio (y al escorpión). Cuando haya muerto, usa la palanca para extraer de











(viene de la pag. 101)

colgarte) y pulsar L2 + ⇧ antes de que Lara vuelva a subir las piernas.

N7 EL TEMPLO DE KARNAK

26. Tira a la izquierda desde el monolito pasando por la arcada del medio. Entra en el espacio de gateo de la izquierda para llegar al hall. (Ve a las urnas y dispárales para conseguir golosinas.)
27. Zambúllete en la laguna, cruza la puerta subacuática y emerge por el agujero del techo.
28. Desde 27, nada más hacia adelante y a la izquierda a través de un hueco estrecho a una sala subacuática.
29. En la sala del altar (con dos series de barras para trepar), trepa al espacio de gateo cercano de la izquierda.

N9 EL LAGO SAGRADO

30. Tras usar el talismán del sol, cruza la puerta del Sur. En el agua de debajo del palo, nada al Este para cruzar la puerta subacuática.

N10 LA TUMBA DE SEMERKHET

Nota: Para los secretos 34-37, debes perder en el juego del Senet.
31. Desde el primer saliente de encima del tablero de Senet, salta por la izquierda al saliente y sube por la escalera al pasaje de la derecha.
32. Tras hacer subir la jaula en la sala de los agujeros de fuego, salta al saliente y sube las escaleras a la derecha hacia el espacio de gateo.
33. Tras perder al Senet, pasa por la trampilla del suelo de la izquierda y deslízate por las pendientes: salta desde la tercera pendiente para agarrarte al saliente.
34. Desde 33, deslízate de nuevo y sujétate al palo. Baja a la sala con dos cuerdas. Usa la primera para mecerte hacia el saliente rojo y empuja las puertas secretas para abrirlas.
35. En la estancia de las tres cuerdas, balancéate recto desde la tercera al saliente del fondo.
36. Cuando llegues al palo alto tras las tres cuerdas, toma la antorcha del agujero junto al portillo abierto. Tírala al suelo y baja. Enciende la antorcha con la llama junto a las tres cuerdas y enciende luego las dos antorchas de la pared para abrir la trampilla. Déjate caer y pasa la trampa de la cuchilla con una voltereta hacia atrás, aunque ¡ojo con los escarabajos!
37. Tras cruzar saltando desde el portillo abierto (junto al agujero de la antorcha), sube por el agujero y tira del interruptor para elevar la jaula. Úsala para subir a través del agujero.

N11 EL GUARDIÁN DE SEMERKHET

38. En el pasaje que lleva al toro, usa las barras para trepar al espacio de gateo que conduce al foso de los fuegos.
39. Pasado el toro, sigue hacia una sala oscura. Toma la antorcha del agujero y vuelve a la llama para encenderla. Retorna a la sala del agujero y enciende las dos antorchas para abrir la puerta a un pasillo secreto.
40. Tras atraer al toro para que embista los tres paneles de los ojos, enfila el pasadizo a mano derecha. Sube por la escalera y ve por la izquierda a una sala pequeña.

N12 EL FERROCARRIL DEL DESIERTO

41. Cuélgate-suéltate desde la parte trasera del último vagón para agarrarte y auparte a la entrada.
42. Usa la palanca para abrir el panel roto del tercer vagón.
43. Usa la palanca para abrir el panel del primer vagón.

(sigue en la pag. 104)

LIBRO DE RUTA

(viene de la pag. 103)

N13 ALEJANDRÍA
44. Tras encontrarte con Jean, sal al balcón y salta por la izquierda al saliente, disparando a los guardias. Gira a la derecha, salta para asirte al tejado y trepa a la derecha para soltarte y tirar del interruptor. Abre la puerta, mata al guardia y entra en el hueco secreto.

N15 LAS CATACUMBAS
45. En la estancia grande con dos cuerdas, mécete al Sur desde la segunda para asirte al saliente.
46. Tras recoger el primer tridente, baja de vuelta al suelo y a regresa a la sala alta. El suelo ascenderá, izándote a un hueco secreto.
47. En el pasaje que lleva al segundo tridente, destruye las cinco pilas de huesos (incluida la que hay al fondo junto al palo) para abrir una puerta secreta.
48. Desde 47, cruza el suelo hasta que cambie la perspectiva. Baja por el palo y salta al área de la izquierda para hallar la puerta abierta de la derecha.

N16 EL TEMPLO DE POSEIDÓN
49. Enfilando el pasaje del Norte desde el gran foso, tírate al foso, gírate y métete en el espacio de gateo de la izquierda. (Nota: esto debes hacerlo antes de inundar el foso.)

N17 LA BIBLIOTECA PERDIDA
50. Allí donde conseguiste la primera estrella dorada, tírate bajo la gran rueda dentada de la izquierda.
51. Tras vencer al jinete, ve por el pasaje amplio hasta el final para hallar un bloque inclinado. Usa la ballesta con mira láser para disparar al interruptor de encima a fin de abrir la puerta cercana.
52. Al deslizarte a una gran estancia con estatuas de leones, salta para asirte a la escalera. Sube y salta por la derecha al saliente.

N18 EL VESTÍBULO DE DEMETRIO
53. En el saliente donde te encontraste a Von Croy, empuja el farol hacia la estantería para abrirla y entra para regresar a las ruinas costeras.

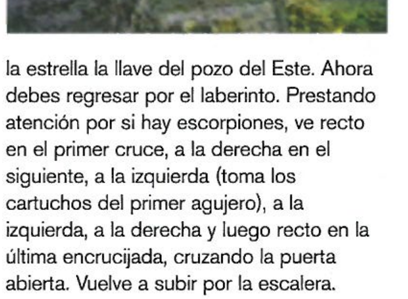
N20 LOS PALACIOS DE CLEOPATRA
54. Ve al Norte desde los escalones junto a la ranura del lazo de Pharos, usando tu escarabajo para bordear los pinchos.

N21 LA CIUDAD DE LOS MUERTOS
55. Tras cruzar la laguna helada para darle al interruptor, cruza la puerta abierta. En la siguiente sala, cruza el pasaje de la derecha y usa la palanca para abrir una puerta.
56. Ve en moto a la izquierda desde los cañones del tejado para llegar a un gran foso. Sube por el lado izquierdo de la cuesta para saltar desde el punto más alto, y luego vira un tanto a la derecha ara caer en el borde más bajo. Trepa por la estatua de piedra. Salta para asirte a la cuesta de la derecha, aúpate y aguanta el botón de salto para brincar por medio de otras pendientes a fin de asirte al saliente alto. Encarámate y tírate por el otro lado.

(sigue en la pag. 106)







la estrella la llave del pozo del Este. Ahora debes regresar por el laberinto. Prestando atención por si hay escorpiones, ve recto en el primer cruce, a la derecha en el siguiente, a la izquierda (toma los cartuchos del primer agujero), a la izquierda, a la derecha y luego recto en la última encrucijada, cruzando la puerta abierta. Vuelve a subir por la escalera.

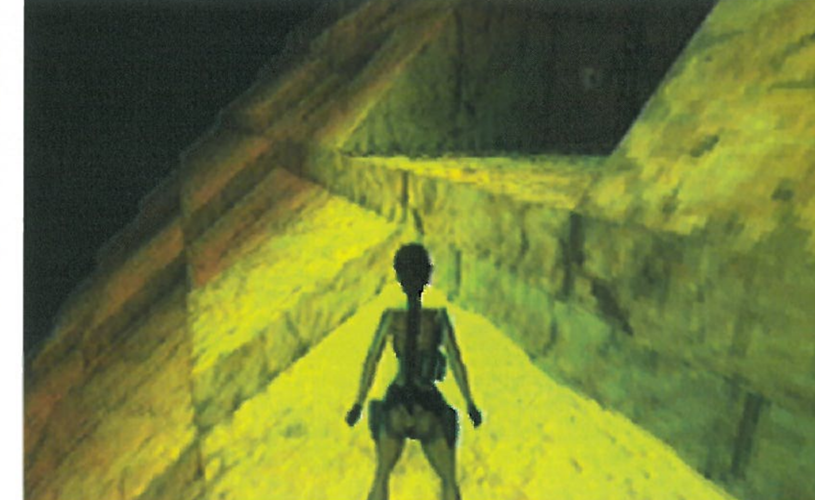
Dirígete de vuelta al foso y da un salto largo al saliente de enfrente, debajo de la pirámide. Da un salto largo por la izquierda al saliente. Efectúa ahora un salto corto al siguiente, a punto para abatir a un escarabajo volador. Gira a la derecha para subir y luego ve a la derecha para trepar a la siguiente baldosa. Da un salto corto en diagonal hacia la izquierda (Nordeste) y repite hacia el siguiente saliente (no te muevas para evitar el bloque que cae). Ve al final y realiza un nuevo salto corto (Nordeste). Tira a la izquierda, listo para aplicarles tu Raid particular a dos escarabajos voladores. Luego trepa a las puertas y usa las llaves de los guardias para abrirlas. Cruza para adentrarte en la gran pirámide (nivel 34).

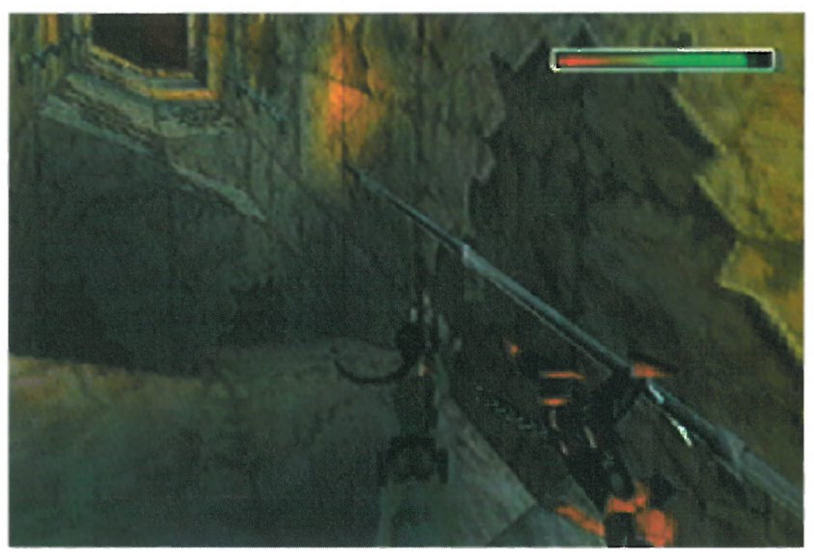


INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

Baja por el camino con cuidado para llegar a un foso. Tírate al lado izquierdo, más bajo, y cruza de un salto largo. Ten la pistola a punto para horadar a un par de árabes (incluido uno rojo). Una vez muertos, ve a la derecha y sigue el pasadizo, matando a otro guardia. Cruza la puerta y cárgate otro árabe rojo.

Ve entre las pendientes y algunos pilares empezarán a deslizarse de un lado a otro. Para bordear cada uno, arrímate a cualquier pared, camina lo más cerca posible del pilar y da entonces un salto corto hacia delante justo cuando el pilar se aleje de ese lado. Prepárate a disparar a tres perros en la siguiente sala, mientras pasas por

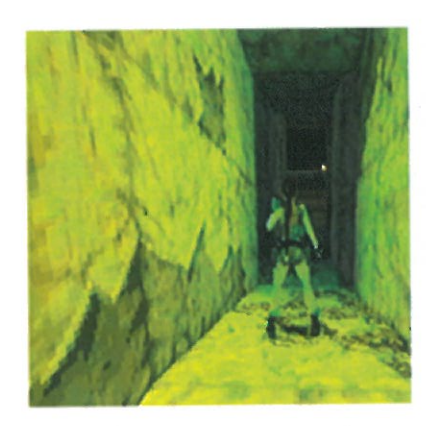


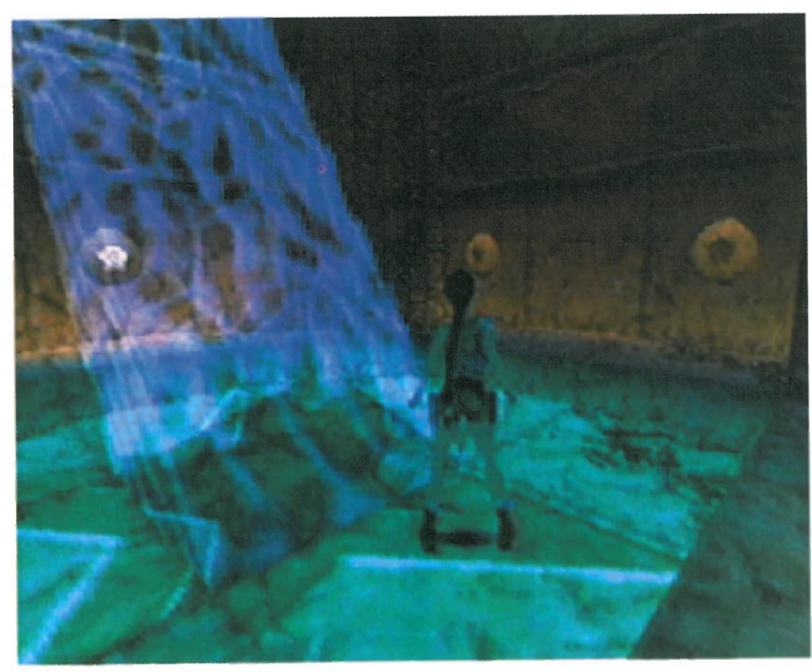


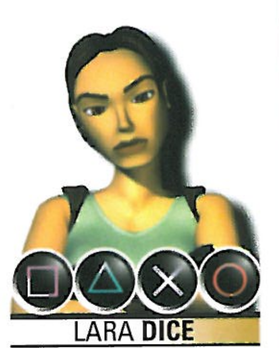












LARA DICE

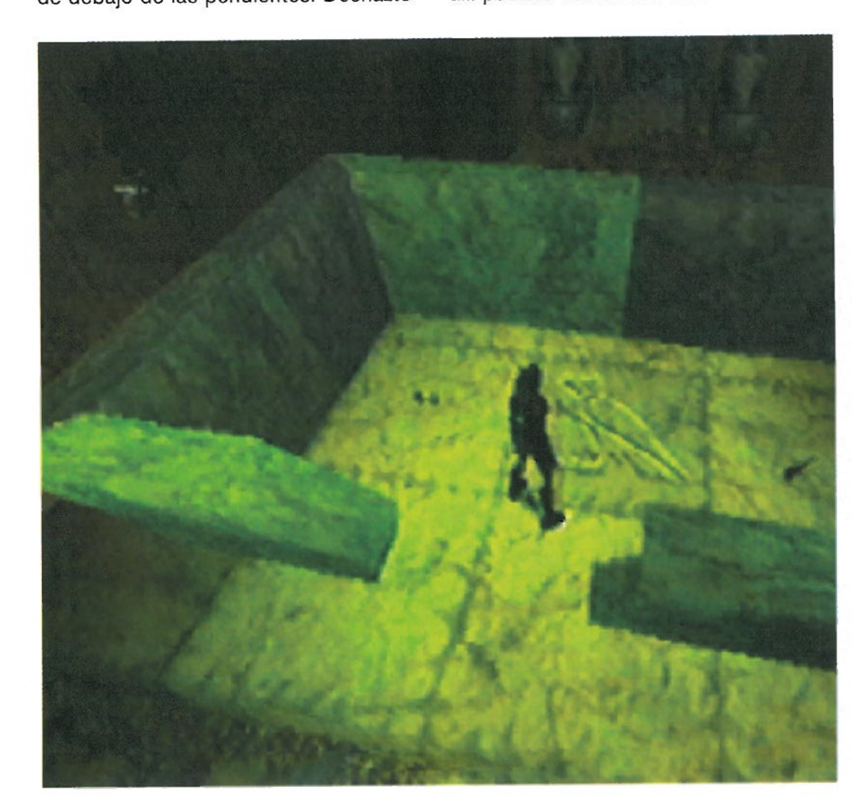
Vigila con los bloques que caen al trepar las pirámides: estáte listo para dar un salto adelante o atrás para esquivarlos.

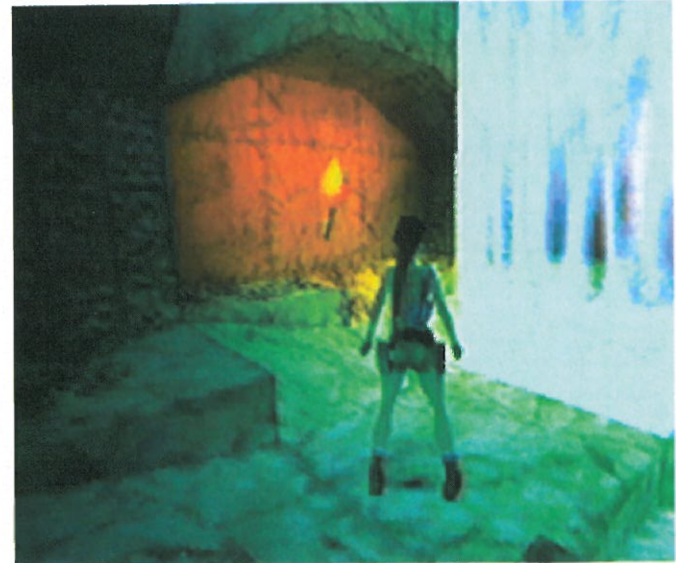
la parte de atrás para entrar en el "contenedor". Toma el botiquín pequeño y la antorcha. Enciéndela con una llama y úsala pata encender las otras cuatro antorchas de la pared. Así abrirás un corto pasadizo en la pared del Oeste: entra para recoger cartuchos dispersión y accionar el interruptor, abriendo una puerta encima de las dos pendientes. Dispara a un par de perros en la sala de las antorchas y luego vuelve más allá de los pilares corredizos. Mata al murciélago y sube cualquiera de las cuestas para cruzar la puerta.

Tras una breve secuencia de vídeo, coloca tus cuatro llaves del pozo en las estrellas de las paredes, haciendo que los haces de luz abran un agujero en el suelo. Ahora acciona el interruptor que hay entre las dos estrellas de la pared del fondo para volver a abrir la puerta de debajo de las pendientes. Deshazte de los dos guardias que llegan y vuelve pasados los pilares corredizos para ver que un haz de luz ha destruido el "contenedor". Enfila el pasaje corto que se ha abierto a la derecha. Toma el botiquín grande de la derecha y acciona el interruptor de la izquierda para abrir una puerta.

Regresa más allá de los pilares deslizantes y por la puerta. Sigue el pasillo de vuelta a la pendiente del principio, matando a los guardias que allí pudiera haber. Tira a la derecha bajando la pendiente hacia otro foso (justo después de la sección estrecha). Crúzalo mediante un salto corto (no corras o volarás hacia el segundo foso). Dispara a los murciélagos y luego da un salto largo sobre el siguiente foso para llegar al saliente del fondo. Prejubila a un guardia y luego da un salto corto por encima del foso. Tírate a la siguiente plataforma a por un botiquín grande y luego da un salto corto sobre el último foso para entrar en la sala.

Extermina a más murciélagos, agárrate después al borde del agujero del rayo de luz y baja (todas las paredes se pueden escalar) para enfilar el pasaje del Este que hay justo encima del fondo. Tírate al siguiente pasadizo para entrar en el templo de Horus (nivel 35).





LIBRO DE RUTA

(viene de la pag. 104)

N22 LAS CÁMARAS DE TULUN
57. Tras darle a la palanca de encima de la mezquita, mécete con al cuerda hacia el saliente del Este, matando a los escarabajos voladores.
58. Sube al saliente que hay sobre el pasaje amplio (que lleva a las zanjas). Entra en el túnel y luego en el espacio de gateo, siguiéndolo para tirarte a una sala secreta.

N23 LA PUERTA DE LA CIUDADELA
59. En la cuerda, gírate y balancéate hacia la campana de la derecha (en el rincón Nordeste) para caer en su bloque. Cuélgate del borde, suéltate para asirte al espacio de gateo y entra en él.

N25 EL BAZAR CALLEJERO
60. Tras cruzar el puente y subir a la izquierda por las escaleras, gírate y da un salto corto hacia el saliente del tejado no inclinado, luego ve a la derecha.

N26 LA CIUDADELA
61. Antes de colgarte-soltarte para asirte a las series de grietas, salta por encima del agua a las escaleras. Sujétate a las barras de arriba del todo, trepa para soltarte y agárrate al espacio de gateo de la derecha.
62. Justo al final, puedes colgarte-soltarte desde uno de los letales foso para agarrarte a un espacio de gateo.

N27 EL COMPLEJO DE LA ESFINGE
63. Tras hacerte con la hoja de metal, tira de la estantería de la izquierda para separarla de la pared, y luego de la segunda de la izquierda para revelar una escopeta secreta.

N28 BAJO LA ESFINGE
64. En la sala de los tres espacios de gateo, enfila el del medio y gatea a la derecha para dejarte caer a través de la plataforma inestable.

N29 LA PIRÁMIDE DE MENKAURE
65. Tras subir por la pirámide a la entrada, puedes seguir subiendo hacia la derecha a por un revólver.

N30 INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE
66. Cerca del final, cuando te deslizas hacia el foso de pinchos, baja por el lado derecho y salta a un saliente triangular plano. Salta al foso a por una uzi.

N31 LAS MASTABAS
67. Al principio, entra en el edificio que hay ante ti. Abre el portillo del suelo y baja por la escalera a por el botiquín grande.

N32 LA GRAN PIRÁMIDE
68. Abre el primer portillo del suelo y baja por la escalera para conseguir la pistola de granadas.

N33 LA PIRÁMIDE DE LAS REINAS DE KHUFU
69. Cruza la segunda puerta a la izquierda. Para abrirla necesitas la llave del arsenal (obtenida al rescatar al guardia en el nivel 29).

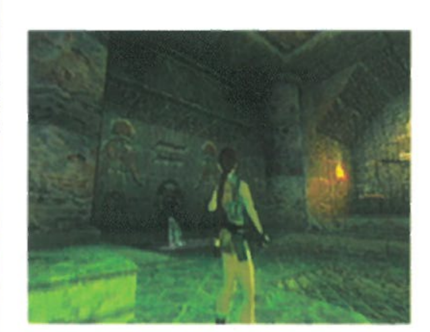
N34 INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE
70. Bajando el camino inclinado del principio, salta por encima del tercer foso. Gírate y da un salto corto para caer a un saliente con una ballesta.

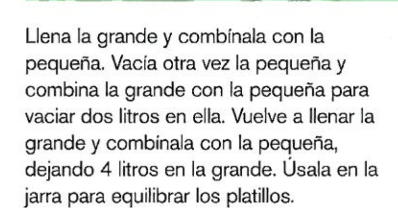


EL TEMPLO DE HORUS

Dirígete a la derecha y toma la bota grande junto a los escalones. Para nivelar la balanza, debes verter 2 litros de agua (tal como indican las dos señales de las paredes laterales) en la jarra de la izquierda (si te equivocas, se abrirá la jaula de atrás, liberando a esa criatura sanguinaria). Así, llena la bota grande en cualquier laguna para tener 5 litros y combínala con la bota pequeña, dejando 2 litros en la grande. Usa la mayor en la jarra de la balanza (asegúrate de estar justo a su lado o el agua podría caer al suelo) para nivelar los platillos y abrir el enrejado del suelo.

Déjate caer al pasaje y síguelo a una sala iluminada con antorchas mientras disparas a los murciélagos. Salta para agarrarte al palo y calcula cuándo deslizarte para pasar las cuchillas. Cuando llegues al fondo, empréndela con los *pesaos* de los murciélagos. Cruza y ve por la derecha a otra sala con balanza. Como hay cuatro señales en las paredes laterales, debes verter cuatro litros de agua en la jarra. Primero, vacía la bota pequeña en el suelo.





Llena la grande y combínala con la pequeña. Vacía otra vez la pequeña y combina la grande con la pequeña para vaciar dos litros en ella. Vuelve a llenar la grande y combínala con la pequeña, dejando 4 litros en la grande. Úsala en la jarra para equilibrar los platillos.

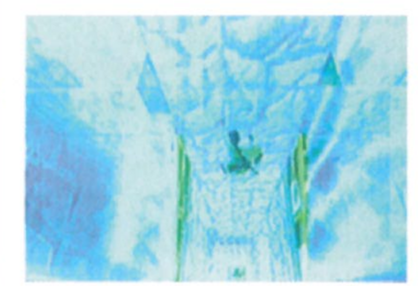
Déjate caer a través del enrejado abierto y sube a otra sala con palo. Dispara a los murciélagos y salta para sujetarte al palo, deslizándote más allá de las cuchillas. Cárgate a los murciélagos y dirígete a una nueva sala con balanza. Esta vez necesitas 1 litro de agua para nivelar los platillos. Tu bota pequeña ya debería contener 3 litros, así que combínala con la grande, que está vacía. Vuelve a llenar la pequeña y combínala de nuevo con la grande, dejando 1 litro en la pequeña. Úsala con la jarra de la balanza para abrir el enrejado.



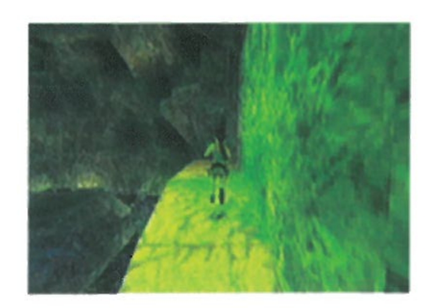
Déjate caer al pasaje y acércate al haz de luz. Da un salto corto para agarrarte al otro lado de este agujero y baja: sigue más allá de la pirámide abierta y trepa por la derecha al bloque para ver una secuencia de vídeo. Gira a la derecha para ir a la esquina de la izquierda y luego da un salto largo para caer al agua de debajo. Sal trepando a la cara Norte de la isla. Deposita las cuatro escrituras sagradas en los pedestales, acércate al haz de luz y mira la secuencia de vídeo en que la estatua de Horus cobra vida.

No tiene sentido disparar a Horus, así que salta enseguida al agua para esquivar sus rayos de fuego. Sumérgete al fondo en el lado Norte para dar con el amuleto de Horus. Nada hacia el rincón Sudoeste de la estancia para salir al saliente exterior bajo de allí. Salta por la izquierda al camino y síguelo para entrar en una sala pequeña.





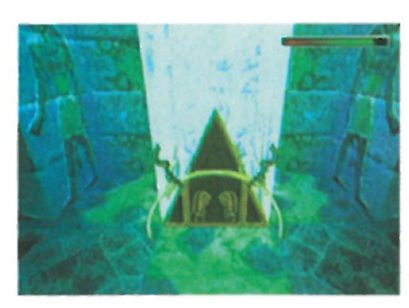




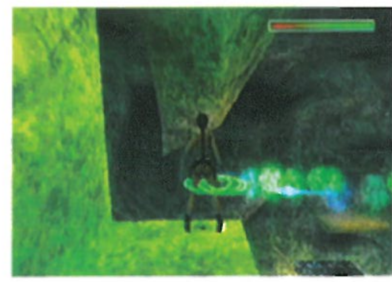
Dale al interruptor para abrir la puerta al fondo de la estancia grande.

Tírate otra vez al agua y nada al rincón Nordeste para salir trepando a otro saliente exterior bajo. Salta por la izquierda al camino y síguelo para cruzar la puerta que acabas de abrir. Acciona el interruptor para hacer subir la esclusa junto al sello de la pirámide. Zambúllete de nuevo y emerge otra vez en el saliente bajo del Sudoeste. Sube el camino y da un salto largo desde el extremo para caer en el terreno de delante. Dirígete al rincón y gira a la izquierda (Norte) para dar un salto largo y agarrarte a la plataforma. Aúpate y da un salto largo para asirte al siguiente saliente. Sube a saltos la cuesta hacia el camino.

Trepa al bloque y salta cuesta arriba para hallar un botiquín pequeño a la izquierda. Dirígete al Sur de este saliente alto y ve al rincón de la derecha. Da un salto largo sólo un poco hacia la derecha para asirte al próximo saliente. Para el siguiente salto debes tener cuidado de no golpearte la cabeza en el techo anguloso. Da un salto hacia atrás desde el borde, como de costumbre, pero da un paso extra hacia atrás. Da entonces un salto largo con sujeción para caer al saliente de detrás del techo desigual. Sigue el camino y tuerce a la derecha (Oeste) para dar un salto largo y agarrarte al espacio de gateo. Encarámate a él y crúzalo a gatas para colgarte-soltarte.

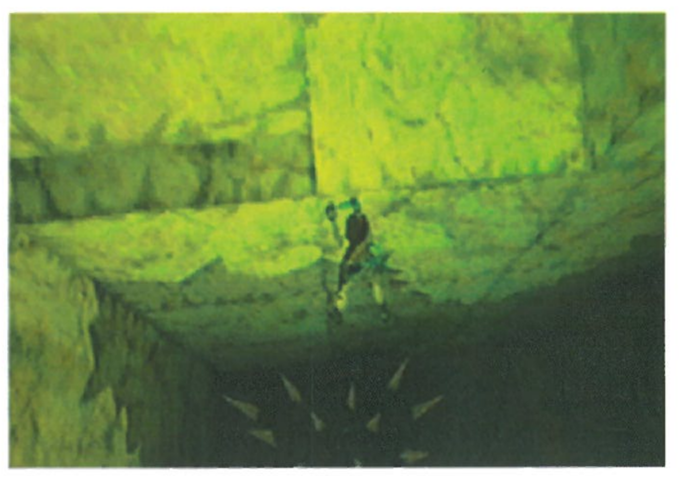








Sigue el camino y da un salto largo desde el final para asirte al saliente alto, junto al haz de luz. Da un salto largo al Norte para agarrarte a la pared escalable, trepa luego por la derecha hacia el haz (donde no te pueden disparar) y sube al saliente por donde entraste la primera vez. Gira a la izquierda y agárrate a la pared para trepar a la izquierda y arriba a través del haz y ver así una secuencia de vídeo en la que Lara usa el amuleto de Horus para cerrar la pirámide, encerrando a Horus dentro.



▲ Agárrate a la grieta y deslízate hacia la derecha. Los últimos saltos no son demasiado difíciles: únicamente debes evitar los pilares que caen.

Guarda la partida y sal por la puerta. Cronometra tus saltos cortos para pasar los tres pilares corredizos, como antes. Dirígete al lado izquierdo del siguiente saliente para evitar el pilar que cae en el medio. Ejecuta un salto largo desde arriba del todo para asirte al saliente del fondo. Aúpate y, de inmediato, corre un poco hacia delante para esquivar el pilar que se desploma. Da un salto largo desde lo más alto para sujetarte a la grieta y trepa a la derecha para auparte. Ve a la derecha y da un salto largo desde arriba del todo para agarrarte al siguiente saliente. Trepa a la izquierda para encaramarte al medio y corre de inmediato hacia delante para salir y completar el juego.

¿EL FIN DE LARA?



1. Lara aparece por la salida del templo de Horus en pleno derrumbe.



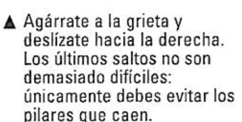
2. Y mira quién está ahí para saludarla: ni más ni menos que... ¡Von Croy!



3. El taimado maestro de Lara le hace señas, pero ella no se fía de él.



4. El techo se desploma y Lara se aferra a su salvación. ¿Es éste el final?





LARA DICE

Asegúrate de que pongo la cantidad adecuada de agua en las jarras para nivelar todas las balanzas en el templo de Horus. La cantidad de litros viene indicada por el número de marcas en la pared de al lado. Si me equivoco, una depravada criatura saldrá de su jaula.



LARA DICE

No tiene sentido dispararle a Horus, el jefazo final. Pero no olvides hacerte con el amuleto de Horus que hay en el agua antes de seguir la ruta hacia la escalera.

READY 2 RUMBLE BOXING

¿ASÍ QUE QUIERES SER BOXEADOR? PUES TE ENSEÑAREMOS EL OFICIO PARA QUE TENGAS "CUERDAS" PARA RATO CON ESTA IMPACTANTE GUÍA Y SU LISTA DE MOVIMIENTOS.



2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 8.490 PESETAS



ENTRENAMIENTO

En el modo Campeonato hay una serie de métodos de entrenamiento que puedes acometer para convertir a tu hombre en una máquina de luchar que escale a lo alto de los rankings. Cada aparato aumenta dos o más de los cuatro atributos de tu boxeador (fuerza, experiencia, resistencia y agilidad). La mayoría de modos de entrenamiento adoptan la forma de un minijuego en el que necesitas habilidad y un buen sentido del ritmo. Sin embargo, cada sesión de entrenamiento cuesta dinero, desde unos miserables 500 $ a la friolera de 25.000 $; cuanta más pasta inviertas, mayores serán los resultados, claro está.

EJERCICIOS AERÓBICOS

Coste: 500 $
Beneficios: Agilidad, Resistencia
Eficacia: 3

Hay una hilera de cuatro símbolos de botones y direcciones sobre la que rebota una bola pequeña: cuando ésta caiga sobre esa letra/dirección, debes pulsar el correspondiente botón o dirección de la cruceta para tener éxito en esta disciplina.

Por 500 $ no puedes esperar cosechar grandes frutos de este ejercicio, y además ni siquiera tiene un manejo especialmente fácil, ya que es importante un buen sentido del tiempo (como en todos los ejercicios), así que no hay posibilidad de mirar los botones.



SACO DE BALANCEO

Coste: 1.000 $
Beneficios: Resistencia, Agilidad
Eficacia: 4

El objetivo de este entrenamiento es darle al saco con un jab (golpe seco, corto y rápido) de izquierda y luego seguir el patrón que se establece sin que el saco te golpee en los morros.

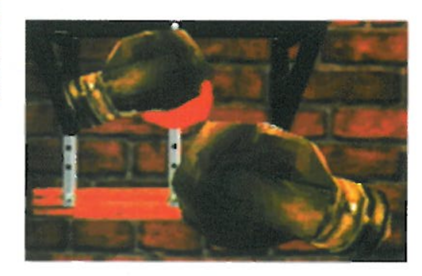
Aunque es más eficaz que el entrenamiento del aeróbic, tampoco tiene un gran efecto sobre los atributos de tu boxeador, a menos que lo hagas repetidas veces.

SACO DE VELOCIDAD

Coste: 1.500 $
Beneficios: Resistencia, Agilidad
Eficacia: 5

Parecido al entrenamiento del saco de balanceo, debes golpear el saco usando distintos puñetazos para hacer que toque el techo. Cuantas más veces suceda esto, mayores serán los beneficios para tu luchador.

El saco de velocidad, considerablemente más eficaz que el de balanceo, va bien para incrementar tu resistencia, pero sigues necesitando repetir bastante para obtener resultados de verdad.



SACO PESADO

Coste: 2.000 $
Beneficios: Fuerza, Resistencia, Agilidad
Eficacia: 7

Cuando tu entrenador grite un puñetazo, debes realizar el movimiento. Completa dicho movimiento lo antes posible para que el ejercicio continúe. Cuesta un rato acostumbrarse, pero tienes tres intentos en cada ocasión para hacerlo bien.

El saco pesado es la única forma de entrenamiento que refuerza tres de tus atributos, así que es muy bueno, sobre todo para tu fuerza, pero es difícil pillarle el tranquillo.

LEVANTAMIENTO DE PESAS

Coste: 5.000 $
Beneficios: Fuerza, Resistencia
Eficacia: 8

Mantén pulsado X para levantar las pesas y luego suéltalo para volver a bajarlas. Hay dos barras en una gráfica —una cerca la parte superior y otra cerca de abajo— y debes procurar no pasarte ni por encima ni por debajo de estas marcas, ya que cuanto más cerca de ellas te mantengas más beneficioso será el entrenamiento.

Ésta es quizá la mejor forma de entrenamiento propiamente dicho, ya que potencia tus dos atributos más importantes: fuerza y resistencia. Sólo por ello ya vale la pena apoquinar unos dólares de más.

MODO RUMBLE

Si conectas un puñetazo potente contra un oponente, aparecerá una letra, y cuando tengas las seis se leerá RUMBLE. Entonces puedes activar el modo RUMBLE pulsando L1+R1 a la vez. Al hacerlo, tus guantes brillarán durante un cierto tiempo, teniendo así la resistencia a tope y la posibilidad de infligir más daño a los oponentes en un momento.

Algunos personajes cuentan incluso con movimientos especiales que sólo se pueden realizar durante el modo RUMBLE y que causan un daño aún mayor. Además, si pulsas X + O a la vez en el modo RUMBLE, darás rienda suelta a los movimientos especiales de tu personaje ('Rumble Furry', o Frenesí Camorrero) para asegurarte de que tu adversario no se levanta en un suspiro. Un consejo útil relativo al modo RUMBLE es que tu RUMBLE durará más cuanto más alta esté tu resistencia: de modo que si tu resistencia está al 50%, puedes efectuar hasta tres frenesís camorreros, en vez de los dos posibles de estar tu resistencia al 30%. La eficacia de esto, claro está, depende de la pauta de frenesí atronador de tu boxeador, pero puede resultar letal.



ENTRENAMIENTO CON VITAMINAS

Coste: 10.000 $
Beneficios: Resistencia, Agilidad
Eficacia: 7



Indicado para los boxeadores vagos, ya que sólo hay que tragarse unas cuantas píldoras y los beneficios serán instantáneos. A saber qué clase de "vitaminas" son ésas...

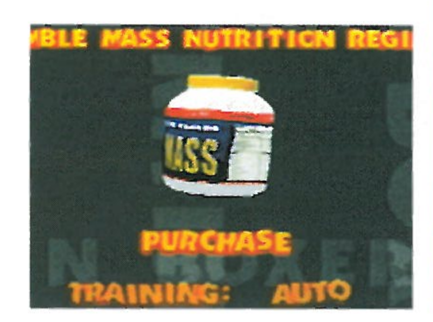
Si no logras aumentar tu resistencia y agilidad en el gimnasio, ésta es la opción fácil. Cuesta un pastón y los beneficios sólo igualan a los de unos cuantos tutes con el saco de velocidad, pero si eres impaciente éste es el camino a seguir.

RÉGIMEN DE NUTRICIÓN

Coste: 25.000 $
Beneficios: Fuerza, Experiencia
Eficacia: 9

Al igual que con el programa de entrenamiento con vitaminas, no hay que ejercitar los dedos con un minijuego para cosechar beneficios, sólo que aquí el provecho es mucho más sustancial.

Como método de entrenamiento fácil es perfecto, ya que obra maravillas con tu fuerza y tu experiencia. Aunque no es algo con lo que debas pasarte, debido a su precio astronómico y sus probables efectos secundarios, es una forma ideal de hacer que tu boxeador consiga un inicio fulgurante en la competición.

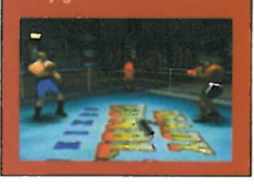


ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE BRONCE

Si no tienes tiempo para perderlo esperando a entrenar a tus púgiles y quieres acceder a todos los boxeadores de la clase Bronce, introduce BRONZE como nombre de gimnasio en el modo Campeonato. Con esto también obtendrás a Kemo Claw en el modo Arcade.

LUCHAR EN EL CUADRILÁTERO DEL GIMNASIO

Para darse de piños en el ring del gimnasio, mantén pulsado L1+R1 mientras seleccionas un boxeador en el modo de dos jugadores.



RESTABLECER LOS NIVELES DE ENERGÍA

Para recargar tu energía cuando te hayan derribado o tú hayas derribado a alguien, puedes pulsar L1+R1.





LIBRO DE RUTA

COMBATES PROFESIONALES

Teniendo en cuenta que empiezas con unos insignificantes 1.000 dólares en el banco, lo primero que deberías hacer es inscribirte en algunos combates profesionales y apostar lo máximo posible en cada uno. Mientras ganes los encuentros, es una forma fácil y rápida de ir ingresando dinero, dinero que puedes invertir en entrenar a tu boxeador para que esté en una condición adecuada para participar en luchas del campeonato.



ENTRENA A DESTAJO

Aunque las formas de entrenamiento más baratas, como los sacos de balanceo y velocidad, son un modo útil de acrecentar las credenciales de tus boxeadores, es mejor reservar bastantes dólares para poder comprar un régimen de nutrición, ya que dará un impulso instantáneo a tu fuerza y tu experiencia. Esto es especialmente útil al principio, porque trae ventaja a tu púgil cuando participa en los combates del campeonato.



TÁCTICAS DE MANO DURA

Cuando te entrenes en el gimnasio, es mejor intensificar la fuerza por encima de la resistencia y la agilidad, puesto que unos niveles de fuerza elevados infligen más daño a los demás púgiles, y asimismo te hacen menos vulnerable a los impactos. Si acrecientas tu fuerza a un nivel suficiente, te será más fácil vencer a los oponentes. De hecho, si logras aumentarla al 100% te harás prácticamente invencible, ya que cada puñetazo causará el máximo de daño y apenas sentirás el efecto de los golpes contra ti.

BORIS 'THE BEAR' KNOCKIMOV

Edad: 30
Ciudad natal: Zagreb, Croacia
Peso: 100 Kg.
Altura: 1'91 m
Envergadura: 1'85 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Boris es uno de los personajes más serios del circuito de Ready 2 Rumble, gozando de un estatus casi de culto en su país natal, donde ha de cumplir muchas expectativas. Con este peso a sus espaldas, no es extraño que Boris sea uno de los luchadores más completos del juego, gracias a un entrenamiento estricto y disciplinado, a lo que se suma una buena velocidad y un fuerte gancho de derecha. Es lógico que se apode "El oso", ya que te comerá vivo, literalmente.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Trituradora de Zagreb de derecha	○
Barrido de derecha	⇧ o ⇩, ○
Pulverizado de estómago	⇨, ○
Trituradore de Zagreb de izquierda	×
Barrido de izquierda	⇧ o ⇩, ×
Jab de evasión	⇨, ×
Jab	□
Gancho potente de izquierda	⇧ o ⇩, □
Uppercut de hierro	⇦, □
Jab deslizante	⇨, □
Desde Croacia con amor	△
Gancho potente de derecha	⇧ o ⇩, △
Superior	⇦, △
Magullador en marcha	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Eje de la justicia	⇦, ⇨, □
Eje delta	⇨, ×, △, □
Eje reinante	⇨, ⇦, △
Combo de eje	⇨, ⇦, △, □, □
Coctelera	⇧, □, △

CHOTEOS

Choteo 1: "Game over" (Se acabó el juego)
Choteo 2: "I feel no pain" (No me duele)





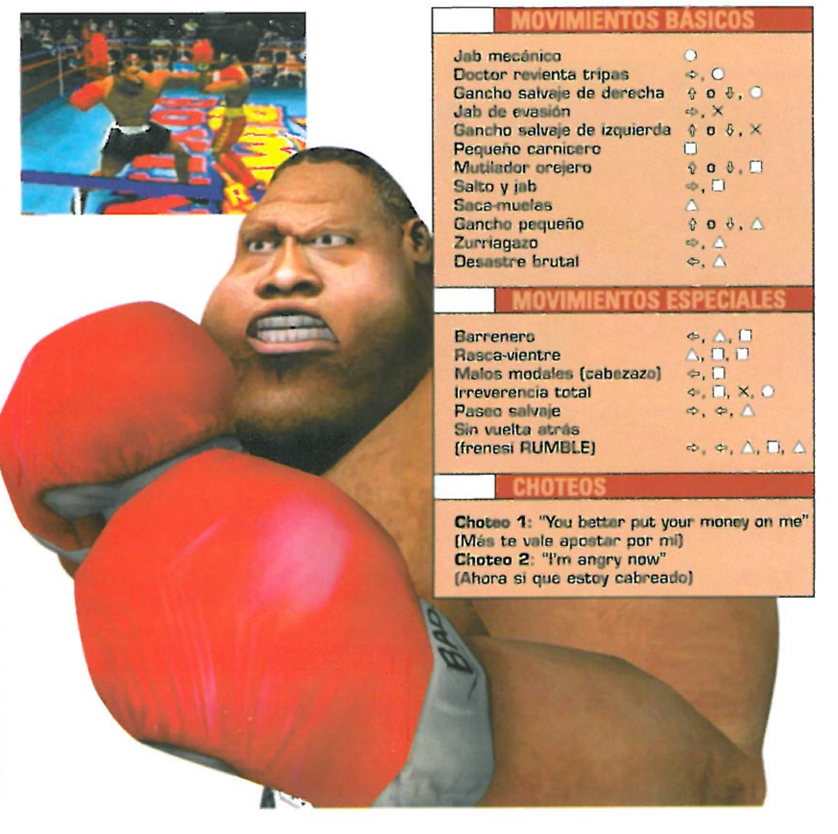
BUTCHER BROWN

Edad: 23
Ciudad natal: Columbia
Peso: 105 Kg.
Altura: 1'75 m
Envergadura: 2'08 m
Calificación: 8/10

HISTORIAL

Si a Tyson lo llaman animal, Butcher Brown es una bestia babeante. No te equivoques: es duro. Tras perder su título de campeón contra Boris Knockimov, Butcher se retiró un tiempo del deporte y sólo volvió al boxeo después de que su amigo y colega Kemo Claw le reavivara el hambre de lucha. Recuperada su confianza, Butcher clama venganza.





MOVIMIENTOS BÁSICOS

Jab mecánico	○
Doctor revienta tripas	⇨, ○
Gancho salvaje de derecha	⇧ o ⇩, ○
Jab de evasión	⇨, ×
Gancho salvaje de izquierda	⇧ o ⇩, ×
Pequeño carnicero	□
Mutilador orejero	⇧ o ⇩, □
Salto y jab	⇨, □
Saca-muelas	△
Gancho pequeño	⇧ o ⇩, △
Zurriagazo	⇨, △
Desastre brutal	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Barrenero	⇦, △, □
Rasca-vientre	△, □, □
Malos modales (cabezazo)	⇦, □
Irreverencia total	⇦, □, ×, ○
Paseo salvaje	⇨, ⇦, △
Sin vuelta atrás (frenesí RUMBLE)	⇨, ⇦, △, □, △

CHOTEOS

Choteo 1: "You better put your money on me" (Más te vale apostar por mí)
Choteo 2: "I'm angry now" (Ahora sí que estoy cabreado)



AFRO THUNDER

Edad: 21
Ciudad natal: Nueva York
Peso: 54 Kg.
Altura: 1'70 m
Envergadura: 1'77 m
Calificación: 6/10

HISTORIAL

Procedente de las calles de Nueva York, este antiguo taxista está habituado a la violencia en cualquiera de sus formas. Más comediante que otra cosa, Afro (primo lejano de los Jackson Five) inyecta en el ring una buena dosis de humor y espectáculo. Con él, cualquier pelea tiene la diversión asegurada, gracias a sus mofas prontas y sus movimientos en plan discotequero. El entretenimiento es lo suyo, y eso es lo que ofrece. Si bien es rápido de pies, carece de algún auténtico puñetazo ganador, cosa que lo hace vulnerable frente a los grandotes del cuadrilátero.





MOVIMIENTOS BÁSICOS

Casca-tripas	○
Toque al ombligo	⇨, ○
Porrazo afro	⇧ o ⇩, ○
Golpe bajo	×
Gancho feroz	⇧ o ⇩, ×
Golpe de pelo	⇦, ×
Puñetazo de medianena	□
Gancho molón	⇧ o ⇩, □
Uppercut de izquierda	⇦, □
En *to'l jeto*	⇨, □
Jab para atrás	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ritmo cañero	Pulsa □ continua y rápidamente
Puñetazo súper funky	⇦, ⇨, △
Puñetazo del *tontol'haba*	⇧, ⇩, △, △, △, △

CHOTEOS

Choteo 1: "Call da doctor, call da doctor" (¡Llamad a un médico!)
Choteo 2: "I can't go on! (¡No puedo seguir!)



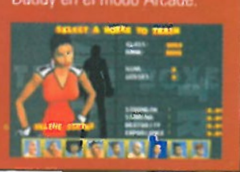
ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE PLATA

¿Impaciente por controlar a los púgiles de la categoría de plata? Para ello sólo has de teclear SILVER como el nombre de tu gimnasio estando en el modo Campeonato. Se activarán todos los boxeadores, incluido Bruce Blade en el modo Arcade.



ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE ORO

Para meterte en la piel de los boxeadores superiores de la clase Oro, entra GOLD como el nombre de tu gimnasio en el modo Campeonato. Accederás a todos los púgiles, y también a Nat Daddy en el modo Arcade.



SALUA TUA

Edad: 33
Ciudad natal: Waipahu, Oahu
Peso: 162 Kg.
Altura: 1'83 m
Envergadura: 1'96 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Siempre hay uno en todos los juegos, y en Ready 2 Rumble es el hawaiano Salua Tua. Sí, hablamos de los luchadores de sumo. Pero ahora ha abandonado el cuadrilátero de sumo tras haber tocado techo, y se ha pasado a las aguas más comerciales y rentables del boxeo. Salua, un monstruo de tío, se mueve bastante lento por el ring, pero dispone de un endiablado repertorio de puñetazos y conserva además algunas maniobras de sumo en su arsenal de ataques.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Mister Puño	○
Barrido gordo de derecha	⇧ o ⇩, ○
Moratón barriguero de derecha	⇨, ○
Por debajo del cinturón	×
Barrido gordo de izquierda	⇧ o ⇩ ×
Moratón barriguero de izquierda	⇨, ×
Jab directo	□
Gancho corto	⇩, □
Gancho amplio	⇧, □
Puño torpe	⇦, □
Uppercut oculto	(De cerca) ⇨, □
Hula Tula	△
Gancho rápido	⇧, △
El Wai Ki	⇩, △
Aplasta-cráneos	⇦, △
Uppercut en carrera	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Chuleta de cerdo	⇦, ⇨, △
Diversión por un tubo	⇦, □
Cómetelo todo	⇨, ⇦, □
A por las tripas	⇨, ⇦, ⇨, ○
Monstruo	⇩, ×, ⇨, ⇦, □

CHOTEOS

Choteo 1: "Hit me here" (Dame aquí)
Choteo 2: "Rumble bumble" (Vaya birria de camorrero)

ACCEDER A LOS BOXEADORES DE CLASE CAMPEÓN

Para conseguir acceso a los luchadores de la clase Campeón, introduce CHAMP como nombre de gimnasio al participar en el modo Campeonato. Con esto serán tuyos todos los púgiles, así como Damien Block en el modo Arcade.



LUCHAR EN UN ESCENARIO CON DOS FILAS

Para combatir en una arena con dos gradas, ponte en el modo Arcade y selecciona el modo de dos jugadores. En la pantalla de selección de boxeadores aguanta L1 mientras eliges un púgil.



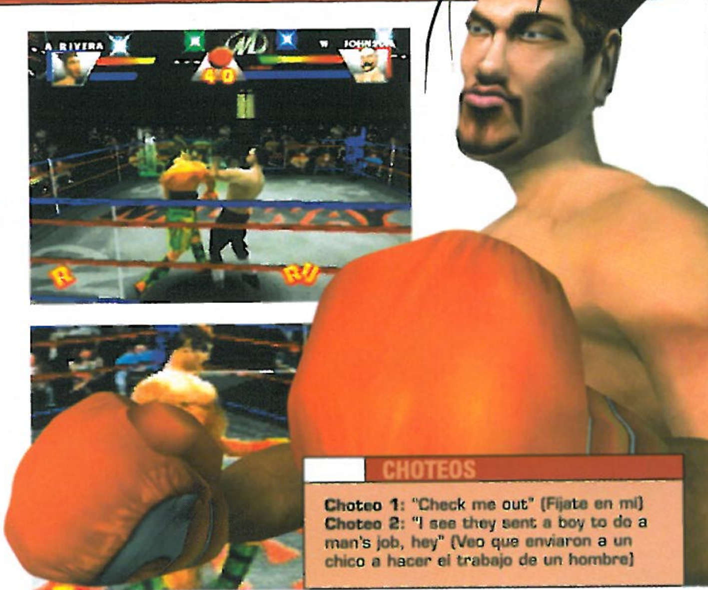
ANGEL 'RAGING' RIVERA

Edad: 23
Ciudad natal: Monterrey, Méjico
Peso: 70 Kg.
Altura: 1'75 m
Envergadura: 1'80 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Tras ganar el cinturón de campeón mediante técnicas de boxeo convencionales, enseguida se lo usurpó el heterodoxo Rocket Samchay. Ahora la venganza mueve a Ángel a recuperar su título, y con esa intención se ha alejado de su tradicional técnica de lucha en busca de una menos pura y más salvaje. En consecuencia, Ángel guarda un gran abanico de movimientos y puñetazo en la manga, siendo además bastante ligero de pies.





CHOTEOS

Choteo 1: "Check me out" (Fíjate en mí)
Choteo 2: "I see they sent a boy to do a man's job, hey" (Veo que enviaron a un chico a hacer el trabajo de un hombre)

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Inspector de molletes (derecha)	○
Marcador de bazos (derecha)	⇧ o ⇩, ○
Por encima del cinturón	⇨, ○
Inspector de molletes (izquierda)	×
Marcador de bazos (izquierda)	⇧ o ⇩, ×
Tiro a las tripas	⇨, ×
Huele el guante	□
Parte-cuellos	⇧, □
Depresor	⇩, □
Vuelta al mundo (izquierda)	⇨, □
Paso y jab	△
Reincidente (muy cerca)	(De cerca) △
De oreja a barbilla	⇧, △
Vuelta al mundo (derecha)	⇨, △
Extendedor	⇩, △
Poder de Monterrey	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Barrenero del ghetto	⇦, ⇨, □
Jinete bajo	⇨, ⇦, ○
A la caza	⇨, ⇦, ○, ⇨, ○, ×, ○
Salsa	⇨, ×, ⇦, ⇨, □
Lambada	⇨, ⇦, ○, ⇨, ○, ×, ○, ⇦, ⇨, □

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Delicia oculta (derecha)	⇧ o ⇩, ○
Agachada y puñetazo (derecha)	⇨, ○
Desgasta-abdómenes	○
Tiro perezoso a las tripas	×
Delicia oculta (izquierda)	⇧ o ⇩, ×
Agachada y puñetazo (izquierda)	⇨, ×
Puñetazo perezoso	□
Revienta-narices	⇨, □
Terremoto	⇧ o ⇩, □
Jab súper extendido	△
Le Tardo	⇧, △
De talón a puño	⇩, △
Primera calidad	⇦, △
Puñetazo agotador	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ataque relámpago	⇦, □
Prueba de choque (derecha)	⇨, ⇨, △
Prueba de choque (izquierda)	⇨, ⇨, □
Descarado de izquierda	⇨, ⇨, ×
Descarado de derecha	⇨, ⇨, ○
Ablandador	⇦, ⇦, ⇨, ○

CHOTEOS

Choteo 1: "You no hurt me" (No me haces daño)
Choteo 2: "I wanna fight you all" (Quiero luchar con todos)

TANK THRASHER

Edad: 26
Ciudad natal: Guntersville, Alabama
Peso: 131 Kg.
Altura: 1'93 m
Envergadura: 2'03 m
Calificación: 6/10

HISTORIAL

Tras hastiarse por la falta de rivales de nivel en el deporte del rodeo con cocodrilos, Tank ha decidido dedicar su atención al boxeo. Sin nada más en mente que tumbar a sus contrincantes al suelo por cualquier medio, Tank es un boxeador poco convencional, pero no por ello menos eficaz. Es más bien lento moviéndose por el ring, pero la potencia de su pegada lo compensa con creces.



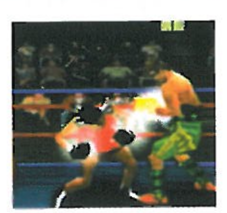
SELENE STRIKE



Edad: 24
Ciudad natal: Brasilia, Brasil
Peso: 59 Kg.
Altura: 1'88 m
Envergadura: 2'03 m
Calificación: 6/10

HISTORIAL

Tal vez creas que un ring de boxeo no es lugar para una dama, pero Selene Strike podría tener algo que decir al respecto. De pies livianos y con un potente puñetazo a juego, Selene es de los púgiles más completos del torneo y puede sorprender con unos movimientos bastante impresionantes, así que no dejes que te desconcierte esas torneadas piernas ni su sonrisa picarona.





CHOTEOS

Choteo 1: Voltereta
Choteo 2: "Let's get busy" (Metámonos en faena)

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Jab fingido	○
Golpe bajo	⇧ o ⇩, ○
Uno-dos	⇨, ○
Puñetazo jovial	×
Gancho bloqueador	⇧ o ⇩, ×
Deslizamiento y cuchillada	⇨, ×
Jab aliviador	□
Porrazo por encima	⇧ o ⇩, □
Uppercut a la moda	⇦, □
Tajo potente	△
Gira-cabolos	⇩, △
Paso y ataque	⇧, △
Amorata-cerebros	⇦, △
Hacia la luna	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Por debajo del cinturón	⇨, ○
Hombro frío	⇦, ⇦, ⇨, ×
Sin amor	⇦, ⇨, ○
Rechazo	⇨, ⇦, △
Superwoman	⇦, ⇨, □



JET 'IRON' CHIN

Edad: 20
Ciudad natal: Taipei, Taiwán
Peso: 68 Kg.
Altura: 1'73 m
Envergadura: 1'98 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Antiguo doble de acción en películas, quizá Jet tenga un aire de inocencia, pero ahí se queda la cosa: en el aire y punto. Combinando su entrenamiento en artes marciales con el de boxeo, Jet posee un estilo inusual en el cuadrilátero, pero no por ello es menos efectivo. No sólo es rápido y ágil, sino que hace gala de un vasto catálogo de puñetazos con los que derribar a quien se le cruce por delante.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Trueno de Taiwán	○
Cohete de derecha	⇧ o ⇩, ○
Ataque de hierro	⇨, ○
Freno de antebrazo	×
Gancho pequeño	⇧ o ⇩, ×
Paso con jab	⇨, ×
Dorso de la mano	□
Protesta	⇦, □
Guantazo sagrado	⇩, □
Furia karateka	⇨, □
Bofetón	△
Angustia de hierro	⇧ o ⇩, △
Petardo	⇦, △
Trompazo sagrado	⇨, △
Uppercut	(De cerca) ⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Orden	⇨, ⇦, △
Justo castigo	⇦, □, ×, ○, △
Gran colmillo	⇦, ⇨, □
Puños encrespados	⇨, ⇦, ⇨, □, △, □

CHOTEOS

Choteo 1: "Come get some" (Ven que te doy)
Choteo 2: "Check it" (Fíjate)

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Pliegue ceñido	○
Gancho de derecha	⇧ o ⇩, ○
Dominador	⇨, ○
Cuchillada	×
Gancho de izquierda	⇧ o ⇩, ×
Problemas en Belladise	⇨, ×
Jab rápido	□
Tortazo por alto	⇧ o ⇩, □
Uppercut loco	⇦, □
Paso y jab	⇨, □
Puñetazo bombeador	△
Gancho tailandés	⇧ o ⇩, △
Aplasta-frentes	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lanzacohetes	⇨, ⇦, □
Codazo de izquierda	⇦, ⇨, □
Codazo de derecha	⇦, ⇨, △
Problema doble	⇦, ⇨, □, ⇦, △
Sin problemas	⇦, ⇨, □, ⇦, △
Bangkok Express	⇨, ⇦, ⇨, ○, △

CHOTEOS

Choteo 1: "Keep still" (Quieto *parao*)
Choteo 2: "I'm the champ" (Soy el campeón)

ROCKET SAM CHAY

Edad: 23
Ciudad natal: Bangkok, Tailandia
Peso: 75 Kg.
Altura: 1'88 m
Envergadura: 1'98 m
Calificación: 8/10

HISTORIAL

Procedente de Tailandia, Rocket ha seguido un entrenamiento tradicional en kickboxing y ha viajado a occidente para demostrar que también puede triunfar sólo con los puños. Su victoria sobre Ángel Rivera, repleta de estilo oriental, probó que tenía razón. Con una mezcla perfecta de velocidad y potencia, Rocket es desde luego uno de los mejores en el ring de Ready 2 Rumble.





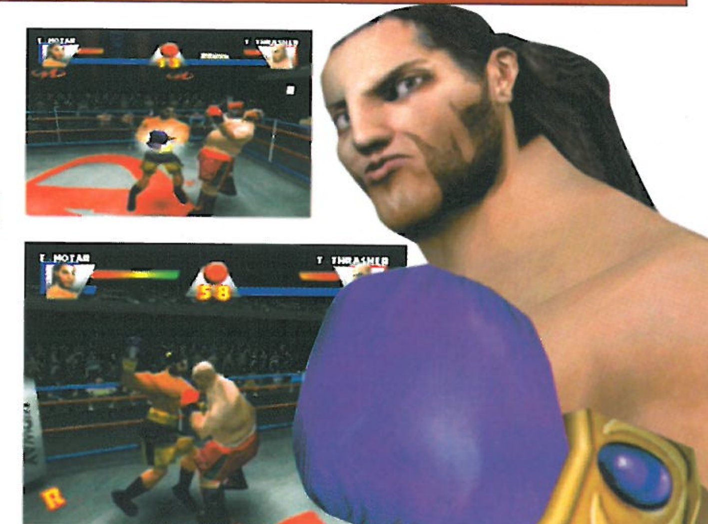
'FURIOUS' FAZ MOTAR

Edad: 28
Ciudad natal: Riyadh, Arabia Saudí
Peso: 104 Kg.
Altura: 1'96 m
Envergadura: 1'93 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Faz, otro fantoche en el cuadrilátero, es también un tanto monstruoso, de ahí su apelativo. Respaldado por un rico empresario, Faz es un auténtico profesionás que demuestra ser un competidor letal en el ring. Duro como el acero y alguien con quien no te gustaría estar enemistado, este pavo arrea unos puñetazos que lo flipas.





MOVIMIENTOS BÁSICOS

Lo que mola	○
Navegante naval	⇧ o ⇩ o ⇨, ○
Jab de la joya	×
Chaparrón	⇧ o ⇩ ×
Agachada y vuelo	⇨, ×
Jab ⇧ chorros	□
Harén fetén	⇧ o ⇩, □
Uppercut	⇦, □
Paso y jab	⇨, □
Sir Jabalot	△
Diestra de la agonía	⇧ o ⇩, △
Tritura-cabezas	⇦, △
Paso y manotazo	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Torbellino	⇨, ⇨, ⇦, □
Misil de crucero	⇦, ⇨, △
Oasis	⇨, ⇨, ⇦, □, ⇨, △
Ataque urbano	⇩, ⇧, □

CHOTEOS

Choteo 1: "¡Uh!"
Choteo 2: "I won't hurt you" (No te haré daño)

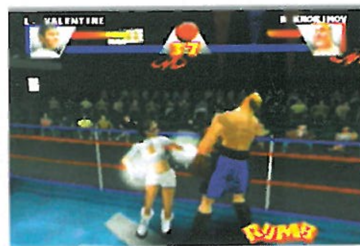
LULU VALENTINE

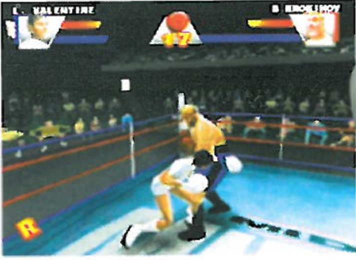
Edad: 21
Ciudad natal: Seattle, Washington
Peso: 48 Kg.
Altura: 1'57 m
Envergadura: 1'63 m
Calificación: 8/10

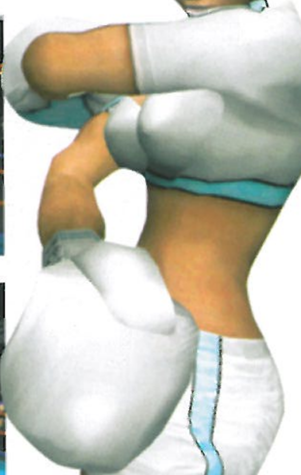
HISTORIAL

Tras graduarse en empresariales y diseño de moda, Lulu se dedica ahora a aportar su estilo al ring y a demostrar a los chicos qué es boxeo de verdad. Y no es sólo una cara bonita, porque se gasta unos puñetazos de alucine para alguien tan ligera y pequeña mientras parece deslizarse por el ring cual mariposilla, con lo cual es el personaje más rápido del juego, aunque también uno de los menos potentes.









MOVIMIENTOS BÁSICOS

Aldabonazo al ombligo	○
Aldaba de piedra	⇧ ó ⇩, ○
Yugulator de derecha	⇨, ○
Aldabonazo al ombligo (izquierda)	×
Aldaba de piedra (izquierda	⇧ ó ⇩, ×
Yugulator de izquierda	⇨, ×
Dulce y pequeña	□
Golpe en carrera (izquierda)	⇧ ó ⇩, □
Dos veces	⇦, □
Soundgarden rotatorio	(Cerca) ⇦, □
Uppercut veloz	⇨, □
Uppercut	(Cerca) ⇨, □
Escopeta Nirvana	△
Golpe en carrera (derecha)	⇧ ó ⇩, △
Trompazo monstruoso	⇦, △
Súper Uppercut	⇦, △
Uppercut lateral	(Cerca) ⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Asalto saltarín	⇦, □
Dorso del puño	⇨, ⇦, △.
Upper triple	⇦, ⇦, ⇨, △

CHOTEOS

Choteo 1: Rueda
Choteo 2: "Go dive, go diva!"
(¡Ahueca el ala, so chulillo!)

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cuchillada del gruñón	○
Púding sabroso	⇧ o ⇩, ○
Cuchillada por alto	⇨, ○
Jab el destripador	×
Pudding con prisas	⇧ o ⇩, ×
Destroza-riñones	⇨, ×
Sandwich de nudillos	□
Recolector de heno	⇧ o ⇩, □
Dragón ascendente	⇨, □
Marca del creador	△
El viejo puño alegre	⇧ o ⇩, △
Mamporro del trueno	⇦, △
Puñetazo del amante	⇨, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

La vieja escuela	⇩, ⇧, □, ×
Mecanismo de relojería	⇨, ⇨, ⇦, □
Té con pastas	⇨, ⇨, △
Intervalo	⇧, ⇩, □, □
Puntales	⇧, ⇩, □ o ⇩, ⇧, □

CHOTEOS

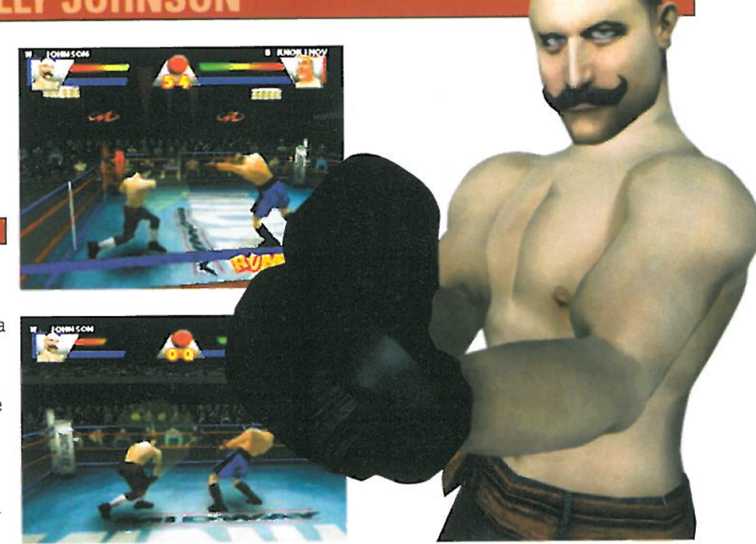
Choteo 1: "Let me show yer something"
(Déjame enseñarte algo)
Choteo 2: "You've nothing left"
(Estás en las últimas)

'BIG' WILLY JOHNSON

Edad: 108
Ciudad natal: Chester, Inglaterra
Peso: 78 Kg.
Altura: 1'75 m
Envergadura: 1'83 m
Calificación: 5/10

HISTORIAL

Venido a la competición de Ready 2 Rumble mediante un extraño desgarrón en el tiempo, Willy procede de una época en la que el boxeo empezaba a destacar. Está aquí para mostrarnos cómo se hacía en el siglo XIX, cuando no había reglas, ni desde luego protección. Prepárate, porque este caballero de una era antepasada piensa reventarte las narices mientras se desliza por el ring para conectar un par de puñetazos. ¡Cáspita!



BRUCE BLADE

Edad: 25
Ciudad natal: San Diego, California
Peso: 110 Kg.
Altura: 1'96 m
Envergadura: 1'98 m
Calificación: 8/10

HISTORIAL

Blade es otro posturitas del ring, y el único fin de su casco es proteger su supuesta cara bonita. Un ego del tamaño de Manhattan le permite posar y pavonearse todo lo que quiere, siempre que no acabe aporreado en el suelo. La potencia que imparten sus golpes deja una buena señal, pero es la compensación por una clara falta de ritmo en su andar por el ring.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Por debajo del cinturón	○
Molinete de derecha	⇧ ó ⇩, ○
Martillo	⇨, ○
Jaque	×
Molinete de izquierda	⇧ ó ⇩, ×
Vuelo del águila	⇨, ×
La roca	□
Zurda larga	⇩, □
Zurda larga súper extendida	⇧, □
Barrendero callejero	⇨, □
Jab y ocultación	△
Diestra nuclear	⇧, △
Armagedón	⇩, △
Línea recta	⇨, △
Sentada	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Sacacorchos	⇦, ⇨, □
Desacato	⇨, ⇨, ⇦, △
Sentada	⇦, ⇦, ⇨, △

CHOTEOS

Choteo 1: "You're pretty good"
(Eres bastante bueno)
Choteo 2: "Hit me here" (Dame aquí)

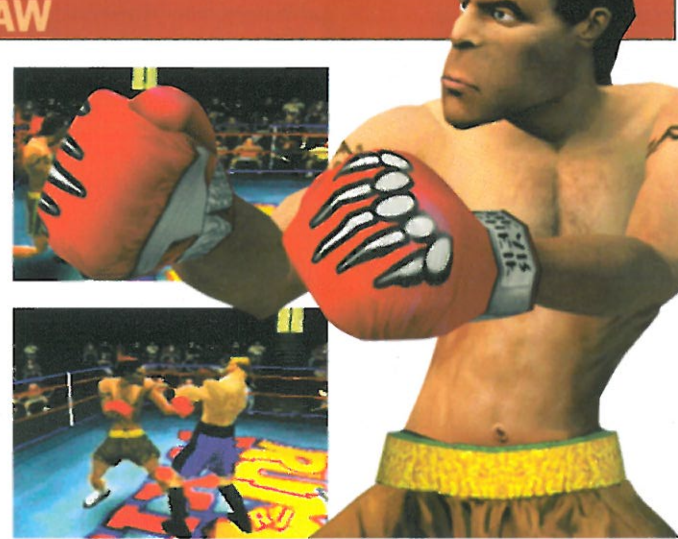


KEMO CLAW

Edad: 34
Ciudad natal: Gallup, Nuevo México
Peso: 54 Kg.
Altura: 2'16 m
Envergadura: 2,51 m
Calificación: 7/10

HISTORIAL

Uno de los miembros más viejos del club Ready 2 Rumble, pero su experiencia suple la falta de potencia y velocidad que su edad pueda conllevar. Kemo es una persona espiritual que pide ayuda a los espíritus de los guerreros de su familia. Hombre de pocas palabras, las acciones de Kemo hablan por sí solas, cosa que viene facilitada por su descomunal envergadura de 251 centímetros.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Ráfaga hacia atrás	○
Gancho justiciero	⇧, ○
Paso y golpecito (derecha)	⇨, ○
Todas las esquinas	×
Todas las esquinas con encono	⇩, ×
Paso y golpecito (izquierda)	⇨, ×
Jab de goma	□
Contragolpe	⇧ o ⇩, □
Súper bofetón	⇨, □
Uppercut elástico de izquierda	⇦, □
Leñazo por alto	△
Falso y leñazo	⇨, △
Uppercut elástico de derecha	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Puñetazo del chamán	⇦, ⇦, ⇨, △
Senda de guerra	⇦, ⇦, ⇨, △, ○, ×, □
Grito de guerra	⇦, ⇨, □
Punta de flecha	⇨, ⇦, □

CHOTEOS

Choteo 1: "Feigns chicken" (Tú gallina)
Choteo 2: Feigns hiding" (Tú esconderte)

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Asesino	⇧ ó ⇩, ○
Dentro y fuera	⇨, ○
Ā por la rodilla	×
Zurda maquinal	⇧ ó ⇩, ×
Inspector de paquetes	⇨, ×
Zurda vaga	□
Uppercut apático	⇨, □
Zurda	⇧ ó ⇩, □
Embestida del holgazán	△
Dolor ⇧ domicilio	⇧ ó ⇩, △
Uppercut corporativo	⇨, △
Trueno por alto	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Martillo perforador	⇦, ⇨, △
Soltando bombas	⇨, ⇦, ⇨, △
Súper viaje	⇨, ⇦, ⇨, ○, ×
Camión de carga	⇨, ⇦, ⇨, △, ○

CHOTEOS

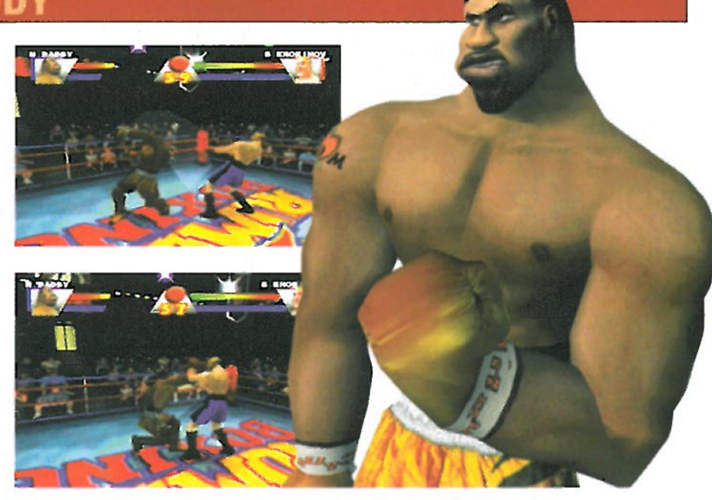
Choteo 1: "I was just doin' my best" (De verdad que me he esforzado)
Choteo 2: Rugido

NAT DADDY

Edad: 25
Ciudad natal: Las Vegas, Nevada
Peso: 120 Kg.
Altura: 2'06 m
Envergadura: 2'54 m
Calificación: 9/10

HISTORIAL

Nat, casi un recién llegado a esto del ring, ha hecho notar su presencia en la competición tanto a nivel físico como profesional. Es una bestia de tío con una envergadura de aúpa que puede atravesar todo tipo de defensas a pesar de una clara carencia de golpes. Con su increíble potencia y una velocidad corriente, no es de extrañar que se dirija a lo más alto.



GINO STILLETTO

Edad: 38
Ciudad natal: Philadelphia
Peso: 102 Kg.
Altura: 1'88 m
Envergadura: 2'21 m
Calificación: 8/10

HISTORIAL

Descrito a veces como un animal incontrolable, es un adversario iracundo y a menudo letal. Su falta de respeto a las reglas del boxeo y a la disciplina hace que no sea el luchador más agradable al que te puedas enfrentar. Con una enorme envergadura a su favor, el gancho de Gino es uno de los más potentes del juego, pero es su equilibrio global lo que lo convierte en un boxeador tan eficaz.



MOVIMIENTOS BÁSICOS

Gozo devastador	○
Directo de derecha	⇧ o ⇩, ○
Rugby	×
Directo de izquierda	⇧ o ⇩, ×
Jab relámpago	⇨, ×
Puñetazo del diablo	⇨, ×
Puñetazo enérgico	□
Zurda saltarina	⇧, □
Caída de cejas	⇩, □
Súper Uppercut de izq.	⇨, □
Amoratador	□

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ráfaga de sangre	⇦, ⇦, ⇨, △
Inyección de sangre	⇨, ⇦, ○
Puñetazo demoledor	⇨, ⇨, □

CHOTEOS

Choteo 1: "Pain" (Dolor)
Choteo 2: "¡Aaaaaaahhhhhhh!" (en plan Tarzán)

DAMIEN BLACK

Edad: 500
Ciudad natal: Desconocida
Peso: 113 Kg.
Altura: 2'21 m
Envergadura: 2'67 m
Calificación: 9/10

HISTORIAL

Damien Black bien podría ser el diablo disfrazado. Se cree que procede de otra dimensión, pero eso es todo lo que se sabe de él. Sus metas e intenciones son inciertas, pero rara vez lo desafían. Es con diferencia el más potente de los púgiles, y no es ningún principiante en el ring. Vételas con él si te atreves…





MOVIMIENTOS BÁSICOS

Diestra temeraria	○
Al infierno y de vuelta	⇧ o ⇩, ○
Miedo enloquecedor	⇨, ○
Aprieta-barrigas	×
Acoso al pecho	⇧ o ⇩, ×
Apañador de Satán	⇨, ×
Matador de demonios	□
Pulverizador de izq.	⇧ o ⇩, □
Uppercut del averno	⇦, □
Extensor Man	⇨, □
Rompehuesos	△
Golpe definitivo	⇧, △
Pulverizador de der.	⇩, △
Trancazo	⇨, △
Uppercut gruñidor	⇦, △

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Abrasamiento	⇦, ⇨ + □
Apretón de Damien	⇨, □ + △
Furia de Damien	⇨, □ + △, ○, ×, △, □
Tridente	⇦, ⇨, △
Tormenta colérica	⇨, ⇦, □
Infierno	⇦, ⇨, ×
Lanza negra	⇦, ⇦, ⇨, ○

CHOTEOS

Choteo 1: "Come here!" (¡Ven *p'acá*!)



TE INVITAN A PARTICIPAR EN EL SORTEO DE 10 EJEMPLARES DE:

TOY STORY 2

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES

SI QUERÉIS CONSEGUIR ALGUNO DE LOS 10 EJEMPLARES DEL DIVERTIDO JUEGO *TOY STORY 2*, DEBÉIS *BUZZ-CAROS* LA VIDA Y ENCONTRAR LAS SIETE *WOODY-FERENCIAS* ENTRE ESTAS DOS IMÁGENES.

CONCURSO TOY STORY PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUT, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



Nombre

Dirección

Teléfono

CONCURSO *TOY STORY*
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT



BASES DEL CONCURSO

> Aceptar las bases del concurso.
> No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
> Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
> El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
> Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 3 de abril en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 20 de *PlanetStation*.

ALBACETE: Pérez Galdós, 32, Bajo. 02003 Albacete. Tlf. 967 50 52 26 **ALICANTE**: Pardo Gimeno, 8 03007 Alicante. Tlf. 96 552 70 50 **ALICANTE**: Avda. de la Libertad, 28. 03206 Elche - Alicante. Tlf. 96 666 05 53 **ALICANTE**: Virgen de los desamparados, 76. 03660 Novelda - Alicante. Tlf. 96 560 78 38 **BADAJOZ**: Avda. Antonio Chacón, 4. 06300 Zafra - Badajoz. Tlf. 924 55 52 22 **BARCELONA**: Santiago Rusiñol, 31 - Bajos. 08870 Sitges - Barcelona. Tlf. 93 894 20 01 **BARCELONA**: Boulevard Diana Escolapis, 12-Loc. 1B. 08800 Vilanova i la Geltrú - Barcelona. Tlf. 93 841 38 99 **CÁDIZ**: Benjumeda, 18. 11003 Cádiz. Tlf. 956 22 04 00. **GIRONA**: Rutlla, 43. 17007 Girona. Tlf. 972 41 09 34 **LLEIDA**: Unió, 16. 25002 - Lleida. Tlf. 973 26 40 77 **MADRID**: La del Manojo de Rosas, 95Ciudad de las Rosas. 28021 Madrid. Tlf. 91 723 74 28 **MÁLAGA**: Trapiche, Local 5. 29600 Marbella - Málaga. Tlf. 95 282 25 01 **MURCIA**: Avda. Juan Carlos I, 41, Residencial San Mateo. 30600 Lorca - Murcia. Tlf. 968 40 71 46 **SAN SEBASTIÁN**: Trueba, 13. 02001 San Sebastián - Guipúzcoa Tlf. 943 32 79 49 **TARRAGONA**: Mare Molas, 25 Bajo. 43202 Reus - Tarragona. Tlf. 977 33 83 42 **VALENCIA**: Gran Vía Marqués de Turia, 64. 46005 Valencia. Tlf. 96 333 43 90 **VIZCAYA**: General Eraso, 8. 48014 Deusto - Bilbao. Tlf. 94 447 87 75



DreamPLANET
AMOR A PRIMERA VISTA
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION
NBA 2000
PURO ESPECTÁCULO
READY 2 RUMBLE
GUÍA COMPLETA PARA DEJAR KO A TUS OPONENTES
REPORTAJE ESPECIAL
LOS JUEGOS DEL MILENIO
REGALO 2 POSTERS XL



- 1 JUGADOR
- TARJETA 2 BLOQUES
- CONTROL ANALÓGICO
- RATÓN
- EDITOR: GT INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PRECIO: 7.990 PESETAS

ES HORA DE PONERSE LA GABARDINA Y EMPEZAR LAS PESQUISAS PARA HALLAR LA CIMITARRA DE ORO. **MÍRATE ESTE DETALLADO INFORME SOBRE EL CASO PARA ENCONTRAR MÁS PISTAS QUE SCOOBY DOO.**



ACTO I EL MUELLE



Tras hablar con Carlotta, sal del despacho y dirígete al atracadero. Ignora al marino a la izquierda del muelle y sube por la pasarela. Habla con el Sr. Scoplett, el primero de a bordo. Pregúntale acerca de posibles pasajeros que haya habido a bordo. Consulta tu bloc de notas y pulsa el botón □ para preguntarle sobre la información que contiene. Consigue más detalles acerca de los pasajeros misteriosos. Luego inquiere acerca del Milka. En un momento dado, Scoplett te dirá que el capitán está en el café Ankh. Sal del barco y acércate al café.

CAFÉ ANKH



Al acercarte al café, gira a la derecha y examina la carreta. Espera a que el gólem vuelva a la bodega y afana la palanca que hay en la parte trasera de la carreta. Entra en el café y habla con Samael. Entra en la cabina de la parte superior izquierda de la pantalla. Charla con el capitán, quien al final no te permitirá subir al Milka. Vuelve con Samael y habla con Nobby en la mesa central. Hazle preguntas. Luego selecciona a Vimes como tema. Tras eso, selecciona en tu bloc a los pasajeros misteriosos. Háblale sobre el Milka para saber acerca de los asesinatos. Luego deja el café y vete al atracadero.

EL MILKA



Ahora que el marino ya no está, selecciona la palanca en tu inventario y úsala con las cajas a la izquierda del barco. Al final te introducirás en el Milka. Examina el letrero. Mételo en el bolsillo y sal de la bodega por la salida del Sur. Ya en la cubierta de encima, ve por la puerta a mano izquierda para entrar en los camarotes de pasajeros. Registra la litera de abajo para descubrir un trozo de cartón. Vuelve a la cubierta de fuera. Salta al agua.

PSEUDOPOLIS YARD



Dirígete a Pseudopolis Yard. Acércate al escritorio de delante y habla con Nobby. Selecciona el bloc de notas y habla con él acerca de los asesinatos. Luego pregúntale sobre los pasajeros misteriosos. Nobby te facilitará la ubicación del Papagayo Octarino. Vete y habla con Malaquito el troll. Éste te pedirá que encuentres a Therma, quien oportunamente está en el Papagayo Octarino.

EL PAPAGAYO OCTARINO



Aguarda a que la troll del escenario deje de cantar (¡hay para rato!). Acércate a ella y pregúntale acerca de Malaquito y Therma. Tras ello añadirás a Madame Calamita a tu lista de pistas, y el taller de Rhodan al mapa de la ciudad. Vuelve a Pseudopolis Yard. Interroga a Nobby sobre Madame Calamita. Nobby te dirá dónde encontrar el mausoleo Selaachi. Examina las tumbas de allí y dirígete luego al café Ankh.

MUELLE 5



Habla con Ilsa. Hazle preguntas sobre el Milka para sacar información acerca de Dos Castaños. Selecciona el letrero de tu inventario y háblale de él a Ilsa. Esto te brindará la ubicación del muelle 5. Regresa a tu despacho. Conversa con Al Khali. Sal del despacho y ve al muelle 5. Vuelve una vez más a tu despacho. Toma la invitación al pie de la puerta del despacho y encamínate a la mansión Von Uberwald.

MANSIÓN UBERWALD



Entra en la mansión. Habla con el mayordomo y muéstrale la invitación que tienes en el inventario, tras lo cual irá a buscar a Carlotta. Mientras, examina el retrato que hay sobre la puerta principal. Aparecerá la dama. Habla con ella acerca de Ulrich y pregunta luego sobre el mausoleo Selaachi. Mientras Carlotta se cambia, intercambia algunas palabras con el conde. Habla con él sobre el conservatorio.

TALLER DE RHODAN



Lleva a Carlotta al mausoleo y examina la tumba que encuentra. Regresa a la mansión. Cruza algunas palabras con el sarcástico mayordomo. Pregúntale acerca del conde Von Uberwald. Adéntrate en la mansión y charla con el conde. Hazle preguntas sobre el compañero desaparecido. Toma la iconografía. Vete al taller de Rhodan. Ve al final del taller y dale las malas noticias a Malaquito. Llévalo al mausoleo. Examina el ataúd y manga los dientes de diamante. Quédate el garfio de Malaquito y ve al muelle 5.

FIN



Ve más allá del vigilante nocturno y pasa por el muelle. Selecciona el garfio y úsalo con la claraboya. Una vez en el tejado, echa mano de la palanca para abrir la claraboya. Tírate al taller. En las sombras, a la izquierda de la pantalla, hay una caja de cerillas. Mueve el cursor por la zona oscura hasta dar con ella. Selecciona el inventario y combina la caja de cerillas con la cartulina rota. Selecciona de nuevo la claraboya y abandona el muelle. Vete al Papagayo Octarino. Dialoga con Mankin. Pregúntale si sabe dónde está Mundy. Enséñale la caja de cerillas y pregúntale acerca de las mentiras. Mankin revelará el escondrijo de Mundy. Vete del bar por la salida de la derecha y sube las escaleras.

ITEMS

PALANCA

Está en: La carreta junto al café Ankh, Acto I.
Se usa para: Acceder de una manera bastante poco legal a edificios y barriles.



LETRERO

Está en: Bodega de carga del Milka, Acto I.
Se usa para: Ilsa te indica la localización exacta del muelle 5, Acto I.



TROZO DE CARTÓN

Está en: El camarote de pasajeros del Milka, Acto I.
Se usa para: Completar y hacer legible la caja de cerillas fragmentada.



INVITACIÓN

Está en: Te la da Carlotta en el Acto I.
Se usa para: Tener acceso a la mansión de la familia Von Uberwald.



ICONOGRAFÍA

Está en: Te la da el conde en el Acto I.
Se usa para: Identificar al mayordomo de los Von Uberwald, Regin.



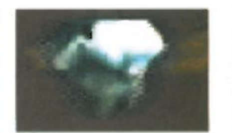
GARFIO

Está en: Te lo da Malaquito en el Acto I.
Se usa para : Acceder al tragaluz del muelle 5 y al Palacio del Patricio.



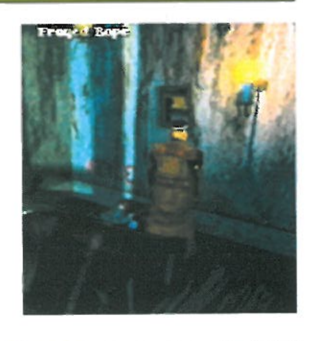
DIENTES DE DIAMANTE

Están en: Mausoleo Selaachi, Acto I
Se usan para: Abrir el armario de cristal en la cofradía de arqueólogos.





ACTO II EL ASESINATO



Cuando al fin salgan de escena los vigilantes, registra en busca de la cuerda deshilachada en lo alto de la pantalla. Mírala mediante el botón O. Selecciona la maleta de Mundy en tu bloc de notas y usa la pista de la cuerda deshilachada con las botas de Mundy. Esto te brindará la pista de "Mundy colgado por los pies". Úsala con el mensaje escrito en sangre. Descubrirás el código 3712V. Ve abajo. Charla con Mankin. Inquiérele sobre el código, y luego sobre el hecho de que colgaran a Mundy cabeza abajo. Con esto saltarán a la palestra los temas de la liquidación (Cut Down) y las botas. Hablad sobre ambos para obtener la moneda. Por último, pregúntale sobre las mentiras de Zafiro y luego deja en paz al pobre diablo.

PUENTE DE MAUDLIN



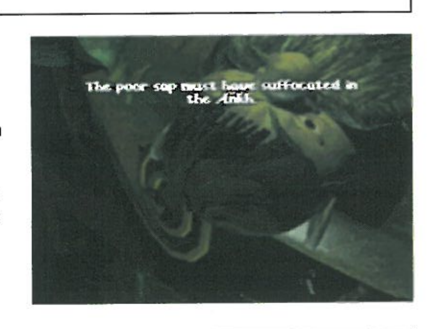
Entra en el camerino (a la izquierda del escenario). Habla con Zafiro. Ésta te dirá dónde cae el casino Saturnalia. Vuelve al atracadero. Acércate al Sr. Scoplett. Muéstrale la iconografía de tu inventario. Vete a Pseudopolis Yard. Habal con Nobby sobre el carruaje de Regin. Regresa al atracadero. Tira a la izquierda y usa el garfio con la cuerda de amarre, donde estaba atracado el Milka. Ve al puente de Maudlin. Examina las huellas de patinazos y toma la tela rasgada de la barandilla. Usa el garfio en el río. Dirígete al casino Saturnalia.

SATURNALIA

Habla con el asesino y defiende a Ilsa. Conversa con Carlotta. Cruza algunas palabras con Giros el crupier (el tipo de la derecha). Pregúntale acerca de la pista del dinero de Sapphire. Usa tu cartera con Giros y vuelve a preguntar. Regresa a tu oficina. Ve con Al Khali a ver a Horst. Habla con éste sobre la espada dorada. Despídete. Vuelve al Papagayo Octarino. Charla con Mundy sobre el dinero de Zafiro. Entra en el camerino. Pregunta a Zafiro sobre su mala racha y la reunión secreta. Enfréntate a ella y vuelve luego al casino. Pregunta a Carlotta sobre la espada dorada y la carga del Milka. Toma la orden de embarque.



REGIN



Ve al muelle 5 y enséñale la orden de embarque al vigilante. Mira el libro mayor para acceder a la cofradía de arqueólogos y el templo de los dioses menores. Ve al taller de Rhodan. Habla con Malaquito sobre la pista de "algo en el río" (bajo el subtítulo Von Uberwald). Selecciona el garfio y vete al puente de Maudlin. Cuando se haya ido Malaquito, examina el cadáver de delante del carruaje. Selecciona la iconografía y úsala en el cadáver de Regin. Recoge la llave.

CAJAS



Ve al casino Saturnalia. Habla con Giros. Déjale ver la llave que encontraste. Vete del casino por la puerta de la salida para llegar a las cajas del depósito. Usa la llave con las cajas. Toma el amuleto de la suerte y el sobre. Vuelve a la mansión Von Uberwald. Pide ver al conde. Háblale del asesinato de Regin y luego del amuleto de la suerte. Vete al café Ankh. Ve al lado izquierdo del café. Habla con Samael acerca de la pista de los barriles de vino (bajo el título de la espada). Toma la llave de la bodega. Sal del café, adonde conseguiste la palanca. Usa la llave de la bodega en la trampilla. Baja a la bodega. Habla con Ilsa. Cuéntale lo de la pista de las cajas de Vanberg. Ella te pedirá que encuentres un escondrijo para Dos Castaños. Echa un vistazo a la caja de detrás de Lewton. Examina la caja de recibos. Ve a tu despacho. Toma la nota de la entrada. Ve al taller de Rhodan y habla con Malaquito sobre el encuentro. Ve al tejado.

CELDAS



Di lo que quieras durante la audiencia, que aún te creen. Espera a que la rata eche a correr. Examina la pared derecha de la celda hasta descubrir una grieta. Mueve el bloque para pasar a la celda contigua. Habla con el inventor. Examina la pared del Norte. Mira el agujero de la pared. Entonces aparecerá Nobby y te pondrá en libertad. Ve al Palacio del Patricio. Ignora a los guardias y ve al lado izquierdo del edificio. Mira la pared y usa con ella la pista del escondite. Por último, selecciona el garfio y úsalo para escalar al pared. Vuelve a la bodega del café Ankh. Habla con Ilsa. Entonces conseguirás acceso a la cofradía de arqueólogos.

COFRADÍA DE ARQUEÓLOGOS



Acércate a Laredo. Habla con ella y vete después al local de Horst. Háblale de Laredo. Vuelve a la cofradía y habla con Laredo sobre Horst. Examina la estantería de la derecha. Mueve el libro engoznado. Cruza el pasadizo. Acércate al panel de la pared. Examínalo. Vete y dirígete al casino. Habla con el mago en la mesa de Giros. Habla con él sobre la universidad invisible y sobre no tener suerte. Luego muéstrale el brazalete amuleto. Ofréceselo a cambio del código de la cámara acorazada 51. Ve a la cofradía. Vuelve a través de la chimenea y usa la pista del pasadizo de atrás en el panel. Una vez en la cámara acorazada, selecciona la pista del número de código que había en la maleta de Mundy. Toma la espada dorada. Abandona la cofradía.

ITEMS

CAJA DE CERILLAS

Está en: Almacén del muelle 5, Acto I.
Se usa para: Enseñar a Mankin a fin de saber el paradero de Mundy.




MONEDA

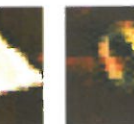
Está en: Se la sacas a Mankin en el Acto II.
Se usa para: Abrir la tumba que se encuentra dentro del tétrico mausoleo.

TELA RASGADA

Está en: Baranda del puente Maudlin.
Se usa para: Poder identificar al sospechoso de los distintos asesinatos.

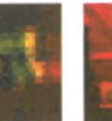
ORDEN DE EMBARQUE

Está en: Te la da Carlotta en el Acto II.
Se usa para: Acceder al libro mayor de embarque situado en el muelle 5.



LLAVE

Está en: El cadáver de Regin, Acto II.
Se usa para: Tener acceso a la consigna situada en el casino Saturnalia.



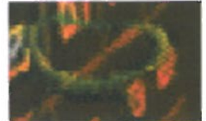
SOBRE

Está en: La consigna del casino, Acto II.
Se usa para: Nada.



BRAZALETE AMULETO

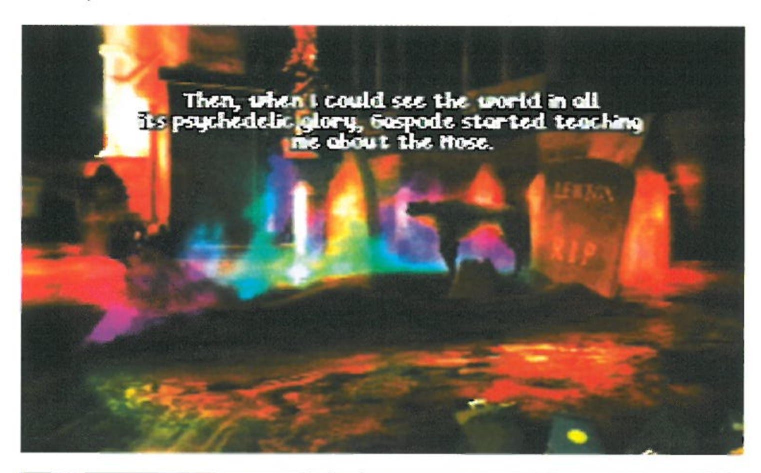
Está en: La consigna del casino, Acto II.
Se usa para: Sobornar a Warb, y conseguir el código de la cámara acorazada.





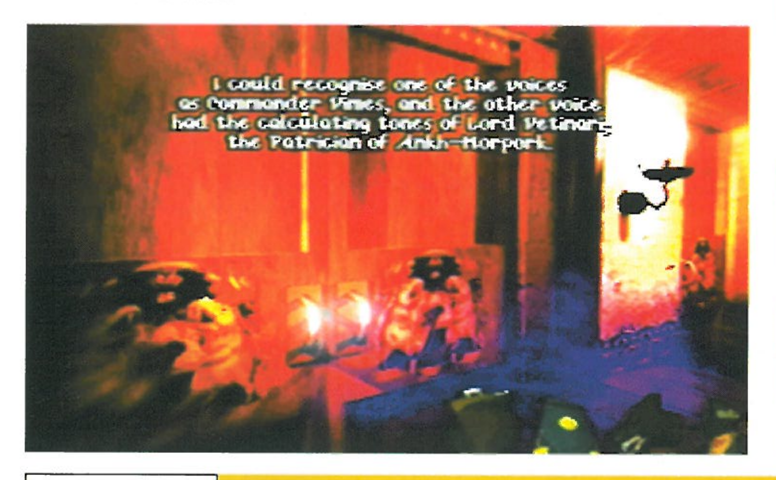
ACTO III HOMBRE LOBO

Presta mucha atención a Gaspode. Éste te enseñará mucho sobre cómo portarte como hombre lobo. Mira la nota que hay junto al sepulcro. Cambia a hombre lobo pulsando □ sobre Lewton y seleccionando el icono del lobo. Examina el olor magenta para seguirlo. Ve al perfil de tiza y recoge el musgo. Cambia de nuevo a lobo. Huele el aroma de color verde oscuro. Selecciona otra vez el rastro magenta. Una vez de vuelta en el templo, mira el cristal para divisar la silueta. Regresa a tu oficina y habla con Nobby. Cuando se vaya, toma la palanca del centro del escritorio.

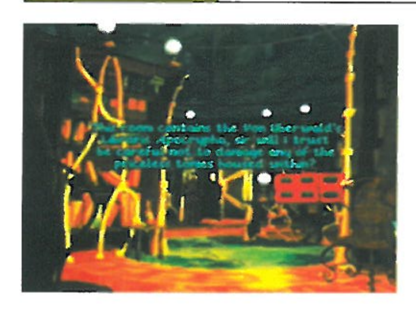


PALACIO DEL PATRICIO

Ve al Palacio del Patricio. Dirígete a la pared de la izquierda. Cambia a hombre lobo. Recoge las esencias de los barriles. Selecciona el aroma de asesino en serie y úsalo con el barril magenta. Ve al café Ankh. Entra en la bodega y examina de nuevo la caja de recibos. Usa la palanca con los toneles de vino. Ve al Norte, al corredor largo. Toma el desvío a la izquierda. Cuando llegues a una serie de puertas dobles, cambia a lobo. Escucha la conversación. Ya de vuelta a tu despacho, ve al Papagayo Octarino. Examina la cartelera de la pared de la izquierda para enterarte de lo del trabajo en la Universidad. Entra en el camerino. Cambia a lobo. Examina el hedor azul verdoso. Cambia de nuevo a humano. Toma el perfume. Habla con Mankin y pregúntale acerca de la pista del asesinato de los comerciantes para poder acceder al gremio de comerciantes. Dirígete a la mansión Von Uberwald.



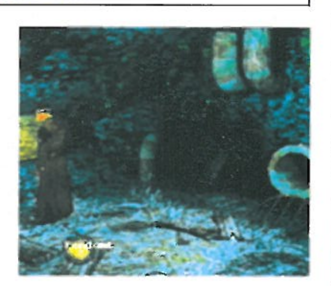
LA BIBLIOTECA



Entra en la mansión y pide hablar con Carlotta. Mientras el mayordomo está fuera, cambia a hombre lobo. Cuando vuelva, pide hablar con el conde. Selecciona el musgo de tu inventario y pregúntale acerca de él. El conde te dará acceso a la biblioteca de debajo de la mansión. Selecciona de nuevo el musgo y úsalo con las fichas en la parte derecha de la biblioteca para conseguir la pista de las cloacas. Usa esta pista con las fichas. Se revelará la ubicación de las alcantarillas. Vamos *p'allá*.

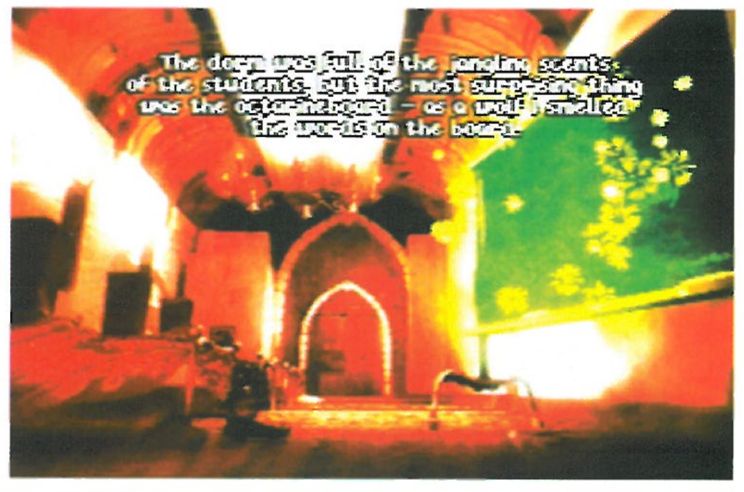
LAS ALCANTARILLAS

Al llegar a las alcantarillas, cruza el primer conducto. Cambia a lobo. Examina el pestazo magenta. Síguelo hacia la próxima pantalla. Cambia de nuevo a lobo y sigue el tufo hasta el nicho. Conviértete en Lewton. Examina los escombros en el centro de la sala. Recoge el pendiente. Ve al Palacio del Patricio y sube por la cuerda. Habla con Dos Castaños sobre el pendiente. Con ello conseguirás la pista del templo de Anu Anu. Ve a la mansión Von Uberwald y usa dicha pista con las fichas para saber acerca de la página rota. Ahora es momento de investigar la Universidad Invisible.



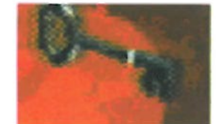
UNIVERSIDAD INVISIBLE

Vete a la Sala Nueva. Habla con la Sra. Fomes sobre la pista de la cama por hacer (entre las pistas variadas). Acepta el trabajo y entra en el dormitorio. Mira el tablero. Cambia a lobo y vuélvelo a mirar. Pasa a ser Lewton otra vez. Abre el armario macizo. Examina los libros de dentro. Usa la pista del templo de Anu Anu con el tablero. Cruza la puerta de la izquierda. Habla con el mozo sobre el mago asesinado. Ve a la habitación de la Sra. Fomes. Habla con ella acerca del mago envenenado. Deja la Universidad Invisible y ve a Pseudopolis Yard. Habla con Nobby sobre las pistas de los asesinatos del comerciante y el mago. Regresa a la Universidad Invisible. Examina el armario macizo para hallar el libro sobre templos que ha aparecido. Usa el pendiente con el libro para obtener la lista.

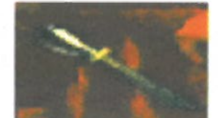


ITEMS

LLAVE DE LA BODEGA
Está en: Se la sacas a Samael en el Acto II.
Se usa para: Abrir la bodega que se encuentra a lado del café Ankh.



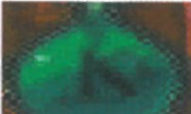
ESPADA DE ORO
Está en: Caja fuerte 51, cofradía de arqueólogos, Acto II.
Se usa para: Básicamente, matar a los malos que encuentres.



MUSGO
Está en: Fuera del casino, Acto III.
Se usa para: Combinar con las fichas a fin de hallar la alcantarilla.



PERFUME
Está en: Camerino del Papagayo Octarino, Acto III.
Se usa para: Cubrir los hediondos pies de Memencio.



PENDIENTE
Está en: Hueco de la alcantarilla, Acto III.
Se usa para: Poder hallar la preciada lista (sí, eso que tienes a tu derecha).



LISTA
Está en: El interior del pendiente, Acto III.
Se usa para: Engañar a Memencio para poder seguir avanzando.



OCTAVILLA
Está en: El Teatro Dysco, Acto III.
Se usa para: Combinar con las fichas para descubrir una conexión de asesinato.



GREMIO DE COMERCIANTES

Ve al gremio y habla con el portero. Usa con él la pista de las Botas Puntiagudas de los Muertos para saber más acerca del asesinato. Deja el gremio y ve al café Ankh. Habla con Carlotta sobre los asesinatos de Regin y Malaquito para quedarte con la pista de Errata. Ve a la mansión Von Uberwald. Pide ver al conde. Mientras estés ante su presencia, habla con la Muerte. Usa dos veces sobre ella la pista del asesinato del comerciante para obtener una información jugosa. Baja a la biblioteca. Usa la pista de la errata con las fichas. Ve al Templo de los Dioses Menores.



CONSEJO

Habla con todo el mundo acerca de todo. Cuantas más cosas digas, más pistas obtendrás.

CONSEJO

Examina tu bloc de notas con regularidad. Usa los temas del bloc para hacer preguntas a los sospechosos.

CONSEJO

El botón de mirar (○) resulta práctico si quieres encontrar cosas sin alterar las pruebas.

TEMPLO DE LOS DIOSES MENORES



Entra en el templo y ve a la izquierda para hallar la vidriera. Habla con Memencio acerca de la lista que conseguiste con el pendiente. Sal del templo y entra en el cementerio. Ve a la parte de atrás del edificio (donde antes rastreaste el olor). Cambia a lobo y escucha la conversación de Memencio. Vuelve al interior del templo. Toma el desvío a la derecha y habla con Malaclipse. Pregúntale sobre la errata y los creyentes auténticos. Él te enseñará el santuario interior. Mira el atril para hallar el agujero. Usa el perfume en los pies de Memencio. Síguelo al santuario y consigue una pista sobre Nylonathep.

SANTUARIO

Desde tu despacho, vuelve al santuario. Busca el fresco de la pared de la izquierda. Examina el extraño símbolo. Interactúa con él para añadirlo a las pistas. Ve a la mansión Von Uberwald. Entra en la biblioteca. Usa la pista del símbolo extraño y a Nylonathep con las fichas. Vuelve al santuario. Mira el mapa de Ankh-Morpork. Usa las siguientes pistas en el mapa: Mundy colgado cabeza abajo, el asesinato de Regin, el de Malaquito, Saphia ahogada en vino, Mathom envenenado y Ganiun estrangulado.



DYSCO

Ve al Teatro Dysco. Toma la octavilla del asiento que hay a la izquierda. Ve a la mansión Von Uberwald y usa la octavilla con las fichas de la biblioteca. Esto te reportará la pista de las ocho grandes tragedias. Úsala con las fichas. Ve a la calle Dagon. Usa la palanca en la parte de delante de la tienda entablada. Entra por la ventana. Registra entre los restos de la parte derecha de la estancia. Examina el hueso que encuentras. Vuelve al Teatro Dysco. Inspecciona el escenario. Conviértete en lobo. Cambia a humano. Examina las marcas del escenario. Usa la pista del signo de la angula con las marcas. Ve al altar. Usa la pista de las ocho tragedias en el altar. Vete al Jardín de los Magos. Escóndete entre los arbustos.

ACTO IV EL ALTAR



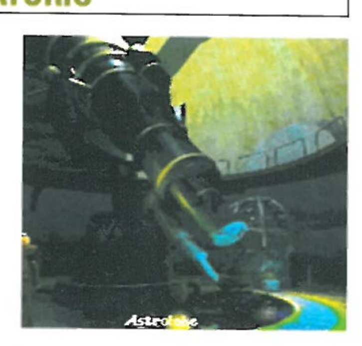
Registra el lado izquierdo de la pared para hallar una inscripción. Examina los escombros cerca del cadáver de Warb. Toma la espada dorada. Sal de la estancia del altar. Dirígete al santuario. Habla con Kondo. Examina su cuerpo. Toma el amuleto. Ve a la biblioteca de Von Uberwald. Usa la pista de Nylonathep con las fichas para obtener la pista del trapezoedro radiante. Ve al Palacio de los Patricios. Sube a la celda y usa la pista radiante con Dos Castaños. Hazte con el mapa de las estrellas. Sal de la celda y ve al Templo de los Dioses Menores.

CALLE DAGON



Habla con Memencio. Pregúntale acerca del amuleto e inquiérele sobre posibles traidores. Después de que haga el salto del ángel desde el tejado, vete al taller de Rhodan. Ve donde trabajaba Malaquito. Toma los vendajes de escayola. Habla con Rhodan sobre Foid y los vendajes. Ve a la calle Dagon. Cruza la puerta que hay frente a la tienda entablada. Charla con Foid sobre el amuleto y pregúntale luego acerca de la espada de oro. Habla sobre contactos para descubrir la pista de Gélido.

EL OBSERVATORIO



Ve la Sala Nueva. Habla con la Sra. Fomes. Vete directo a Pseudopolis Yard. Habla con Nobby sobre Gélido. Vuelve al New Hall. Usa la autorización con la Sra. Fomes. Cruza la puerta para encontrarte al mozo. Examina las manchas de sangre. Cambia a lobo. Habla con Sátrapa. Acércate al telescopio y toma el astrolabio. Usa el mapa de las estrellas con los mosaicos del suelo. Ahora debes emparejar la constelación. Selecciona el pequeño y monótono grupo de estrellas tenues. Mira por el telescopio para descubrir dónde se halla el trapezoedro. Deja el observatorio y ve al mausoleo Selaachi.

VUELO NOCTURNO



Al llegar al mausoleo, usa el astrolabio en el cielo para revelar la ubicación de la tumba. Mueve la obra grotesca. Usa la moneda en la incisión del centro de la tumba. Selecciona la espada de oro de tu inventario. Úsala con el zombi. Toma el trapezoedro radiante. Cuando vuelvas a tu oficina, usa el trapezoedro radiante para dar con Horst. Ve al puente de Maudlin. Encárgate de Horst y Carlotta. Ve al Palacio del Patricio y visita a Dos Castaños. Habla con él. Vuelve al gran agujero y quita los escombros de la plataforma. Regresa a la máquina voladora. Lleva la máquina al tejado. Habla con Ilsa. Selecciona el signo de la angula en tus notas y úsalo con la máquina. Luego a volar…



THE END



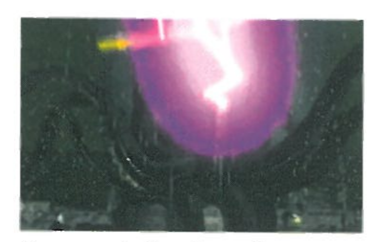
Lewton sale despedido a lomos de esa cosa alada.



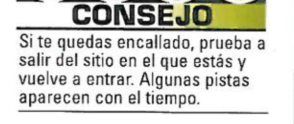
El horror reptante aumenta para devorar el universo con su buche insondable.



En un alarde de valentía, destreza y potra, Lewton consigue combinar el trapezoedro radiante y la cimitarra dorada.



Tras una explosión, el terror de Nylonathep queda reducido a un batido de leche descremada.



CONSEJO

Si te quedas encallado, prueba a salir del sitio en el que estás y vuelve a entrar. Algunas pistas aparecen con el tiempo.



CONSEJO

Usa objetos con las personas para saber más sobre ellas. A veces recibirás una ayuda inesperada.



CONSEJO

La biblioteca de Von Uberwald es el sitio más útil del juego. Allí puedes investigar la mayoría de las pistas combinándolas con las fichas del catálogo.



CONSEJO

Registra a fondo cada lugar. Algunos objetos y pistas están muy bien ocultos.



CONSEJO

Al convertirte en hombre lobo cambia tu perspectiva de Ankh-Morpork. Usa la base de datos de tu olfato para comparar y rastrear olores.

ITEMS

AMULETO

Está en: El cadáver de Kondo, en el santuario, Acto IV.
Se usa para: Preguntar a Foid sobre el amuleto para saber acerca de Sátrapa.




MAPA ESTELAR

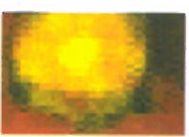
Está en: Habla con Dos Castaños, Palacio del Patricio, Acto IV.
Se usa para: Ver las estrellas en el observatorio.

VENDAJES

Están en: El taller de Rhodan, Acto IV.
Se usan para: Encontrar al cobarde de Foid, en Rhodan.

AUTORIZACIÓN

Está en: La tiene Nobby, Pseudopolis Yard, Acto IV.
Se usa para: Acceder a la Sala Nueva (Universidad Invisible).



ASTROLABIO

Está en: El suelo del observatorio, Acto IV.
Se usa para: En el mausoleo, para descubrir el emplazamiento de la tumba.

TRAPEZOEDRO RADIANTE

Está en: Tumba del mausoleo, Acto IV.
Se usa para: Destruir al engendro de los tentáculos.





¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

ALONE IN THE DARK II

Balas infinita
86662DB2 5958
Balas de Thompson infinitas
86662DA4 5964
Energía infinita
86662DB4 5987

BATTLE STATIONS

Energía infinita Jugador 1
8662891C 59B6

BEDLAM

Créditos infinitos
86604F54 D04F
Munición infinita
8666D17A 5A0E
Energía infinita
8666D1C0 6CDB

BLACK DAWN

Combustible infinito
865C5BDE 56C5
Misiles infinitos
865C5CAC 59BB
365C5CB2 5955
Cohetes infinitos
865C5CAA 59BB
365C5CB1 5955
Napalm infinito
865C5CB0 59BB
365C5CB8 5955
Bomba nuclear infinita
865C5CAE 59BB
365C5CB7 5955
Arma desconocida infinita
865C5CB4 59BB
365C5CB6 5955

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

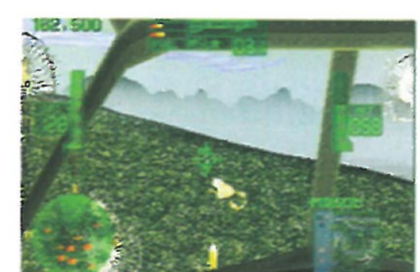
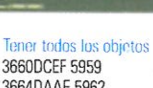
Mantener los items de Alucard
865D1A68 59D3
865D1A68 596A
865D1A68 597D
865D1A68 595F
865D1A68 5992
865D1A68 59A0
Todas las reliquias
965DD0CC 5A59
B6715756 595A
165DD0CC 5A59
Puntos de vida infinitos
865DCE08 594F
865DCE0C 594F
Puntos de magia infinitos
865DCE18 594F
865DCE1C 594F
Corazones infinitos
865DCE10 594F
865DCE14 594F
99 en Fuerza
365DCE20 59BB
99 en Constitución
365DCE24 59BB
99 en Inteligencia
365DCE28 59BB
99 en Suerte
365DCE2C 59BB
Nivel 99
365DCE50 59BB
Oro infinito
865DD358 504F
865DD356 504F

COOLBOARDERS 3

Finalizar siempre el primero
865D1A34 595A
Conseguir 60000 puntos
865D013C 43BA
Tener todos los corredores
965F2EF4 5963
865F2EF4 596B
Tener todas las tablas alpinas
965F3638 4F5A
865F3638 595B
Tener todas las tablas freestyle
965F3520 4F5A
865F3520 5964
Tener todas las tablas freeride
965F3808 4F5A
865F3808 5964
Todos los personajes
3659CB98 594F
Todas las tablas
3659CB96 594F
Tener trofeos para todas las carreras
3659CBA0 594F
3659CB9E 594F
3659CBA4 594F
Modo Espejo, Modo Difícil
3659CB9C 594F
3659CB9A 594F
Todas las montañas
365CE794 5955

GRAN TURISMO 2

99.999.999 Créditos (Dinero)
801D1598 E0FF
801D159A 05F5
Licencia Categoría A
801CC6C8 0100
801CC76C 0100
801CC810 0100
801CC8B4 0100
801CC958 0100
801CC9FC 0100
801CCAA0 0100
801CCB44 0100
801CCBE8 0100
801CCC8C 0100
Licencia Categoría B
801CCD30 0100
801CCDD4 0100
801CCE78 0100
801CCF1C 0100
801CCFC0 0100
801CD064 0100
801CD108 0100
801CD1AC 0100
801CD250 0100
801CD2F4 0100
Licencia Categoría C Int
801CC060 0100
801CC104 0100
801CC1A8 0100
801CC24C 0100
801CC2F0 0100
801CC394 0100
801CC438 0100
801CC4DC 0100
801CC580 0100
801CC624 0100
Licencia Categoría B Int
801CB9F8 0100
801CBA9C 0100
801CBB40 0100
801CBBE4 0100
801CBC88 0100
801CBD2C 0100
801CBDD0 0100
801CBE74 0100
801CBF18 0100
801CBFBC 0100
Licencia Categoría A Int
801CB390 0100
801CB434 0100
801CB4D8 0100
801CB57C 0100
801CB620 0100
801CB6C4 0100
801CB768 0100
801CB80C 0100
801CB8B0 0100
801CB954 0100
Licencia Categoría Especial
801CAD28 0100
801CADCC 0100
801CAE70 0100
801CAF14 0100

801CAFB8 0100
801CB05C 0100
801CB100 0100
801CB1A4 0100
801CB248 0100
801CB2EC 0100
En la terminación del código (0100) indica que convalidaste la licencia de Gran Turismo.
Pero si lo que queremos es haber superado con oro los códigos se verán modificados en su terminación del 0100 al 0400 (Oro), si quieres plata 0300 y bronce 0200
Cambiar el número de Día a 1
801C9A08 0001
Detener el cronometro.
8002F694 0000
Ayuda a superar licencias y mejorar tiempos.
80046F44 0000
Comenzar en vuelta xx (Cambiar XX por el nº de vuelta en hexadecimal)
D00A9CEC 0000
800A9CEC 00XX

LEGACY OF KAIN

Energía infinita
8660D4F6 59B1
8660D4FE 597B
8660D404 597B
8672FE9C 59B1
8671A2CE 7F4C
Barra de sangre infinita
8672FE9C 59AA
Barra de magia infinita
8672FE9E 5AEA
8672FEA4 5AEA
Tener todos los objetos
3660DCEF 5959
3664DAAE 5962
8664DA88 5F5D
8664DA86 695F
8664DA8C 6B69
8664DA8A 656B
365EEA9F 59BA
865EEA9E B9BA
865EEAA4 B9BA
865EEAA2 B9BA
365EEAA8 59BA
Armas / Armadura
3664DAAD 5964
3664DA95 597A
8664DA9C 7B79
8664DA9A 757B
8664DAA0 7775
8664DA9E 8177
3664DAA4 5981
Hechizos
3660DCF0 5959
3664DAB4 595D
3664DAA3 595E
8664DAA2 6363
8664DAA8 6161
8664DAA6 5757
8664DAAC 5555
8664DAAA 5B5B
8664DAB0 5959
Formas
3660DCEE 5959
865EE9AA 6765
865EE9B0 7167
365EE9AE 5971

LOST VIKINGS 2

Energía infinita para Erik
865FD58C 595B
Energía infinita Baleog
865FD5A8 595B
Energía infinita Olaf
865FD5C4 595B





MDK

Energía infinita
86620BF0 59A1
Chain Gun infinita
86620C7C 5978
Arma de francotirador 1 - 6
B6625756 595A
16622CC0 5955

MEGAMAN 8

Energía infinita
36693F35 5982
Invencible
8669405D 5922
Rayos infinitos
866C30AA 5964
Vidas infinitas
36728D70 5961
Activar Megaball
366F7C68 5959
Megaballs Infinitas
366F7C65 597D
Activar Flashbomb
366F7C6C 5959
Flashbombs Infinitas
366F7C69 597D
Activar Thunder Claw
366F7C70 5959
Thunder Claws infinitas
366F7C6D 597D
Activar Ice Wave
366F7C74 5959
Ice Waves infinitas
366F7C71 597D
Activar Tornado Hold
366F7C78 5959
Tornado Holds infinitos
366F7C75 597D
Activar Water Balloon
366F7C7C 5959
Water Balloons infinitos
366F7C79 597D
Activar Flame Sword
366F7C80 5959
Flame Swords infinitos
366F7C7D 597D
Activar Homing Sniper
366F7C84 5959
Homing Snipers infinitos
366F7C81 597D
Activar Astro Crush
366F7C88 5959

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 18)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

Station y Ardistel, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 18) y mándalo a:

Concurso Xplorer
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

Astro Crush infinito
366F7C85 597D

PROJECT OVERKILL

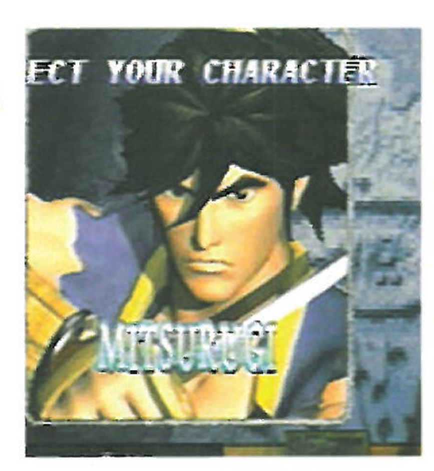
Energia infinita
86740B06 5962
8674351A 5AB6
Balas de 9MM infinitas
3674353E 59B6
Pulso IDN infinito
36743544 59B6
Autogun infinito
36743543 59B6
MRM infinito
36743542 59B6

PSYBADEK

Vidas infinitas
3660F99F 59BB
Estrellas infinitas
865F5CEC 5C37

RAVEN PROJECT

Energia infinita
86658FB0 595A
Escudo infinito
86659064 5C7A
Combustible infinito
86658F62 596E
Cañón de fotones infinito
86658FC8 5959
Induction infinito
86658FCC 5A7E
Gatling gun infinito
86658FCE 5959
SRL Zero infinito
86658FC6 5966
Láser infinito
86658FBC 595A
HS309 infinito
86658FC4 5964
Cohetes de plasma infinitos
86658FC2 5A83
EMP 83C infinito
86658FCA 5966
Nube de llamas infinita
86658FD0 5959



ROADRASH 3D

Energia infinita
366647C5 59DA
Moto que dura y dura
366647FD 504F
Dinero infinito
865FC8D0 1CAA

ROBOTRON X

Vidas infinitas
8658BCE4 595A
8658BCE2 595A
Empezar en el nivel 25
7E72709C 5959
8672709C 5971

SOUL BLADE

Jugador 1 energia infinita
8662575A 5949
Jugador 2 energia infinita
86628292 5949
Fuerza al máximo
en el arma de Jugador 1
866287EE 59BA
Fuerza al máximo
en el arma de Jugador 2
866258B6 59BA
Tiempo infinito
86642E84 597A
Movimientos especiales
infinitos Jugador 1
866258B6 59BA
Movimientos especiales
infinitos Jugador 2
8E6287EE 59BA
8E6287F2 59BA



Todas las armas
B66A5756 595A
1664F6E4 594F

STAR GLADIATOR

Jugador 1 invencible
8671D568 5922
Seleccionar personajes extra
867401AC 5A59
867401AA 5959

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Energia infinita Jugador 1
3671C164 5922
Energia infinita Jugador 2
3671D68C 5922
Barra de poder llena
Jugador 1
3671C163 59E8
Barra de poder llena
Jugador 2
3671D68B 59E8
Activar todos los finales
86719B9C 4C4F
86719B9A 584D

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Jugador 1 invencible
866FCC26 59CA
Golpear con Súper combo
866FC93E 898A

NEED FOR SPEED 3

Conseguir todos los coches
y circuitos
8668B218 5C52
Nota: Utiliza únicamente uno
de los siguientes códigos





Comenzar en la vuelta 2
76653438 595A
36653438 5959
Comenzar en la vuelta 3
76653438 595A
36653438 595C
Comenzar en la vuelta 4
7E653438 595A
36653438 595B

THE NOTE

Dinero infinito
86730950 704F
Ungüento infinito
86730C38 7158
Match infinito
86730954 59BB
Antídoto infinito
86730C32 7255
Munición infinita
86730952 59BB

ZERO DIVIDE

Auto activación
F6620054 755A
Jugador 1 invulnerable
866564BC 592A
Jugador 2 invulnerable
86656D40 592A

CONSTELACIÓN

Tras siglos llenos de agresión, entramos en este milenio con nuevas esperanzas. El ser humano será consciente de que todas las luchas y todas las batallas fomentan la soledad, pobreza, mal rollo... Pero todo esto le importará un comino mientras haya partido todos los domingos, y juegos de fútbol tan buenos como *ISS Pro Evolution*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



A

24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exoddus
7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

Actua Pool
7.990 ptas. Deportivo
Infogrames
●●●
Billar para pacientes: sencillo a la vista, complicado manejo.

Akuji the Heartless
8.990 ptas. Aventura de acción
Proein
●●●◖
Buena historia y gran ambientación. Muy vistoso.

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
7.490 pesetas Deportivo
Sony
●●●●
Un tenis callejero muy original y fácil de manejar.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Apocalypse
8.990 ptas. Shoot'em-up
Proein
●●●◖ R
Bruce Willis no para quieto. Trepidante y de fácil manejo.

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

Asterix
7.990 ptas. Plataformas/estrategia
Infogrames
●●●● C
Acertada combinación de géneros y personajes emblemáticos.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◖ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Bichos
8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bio Freaks
8.990 ptas. Beat'em-up
GTI
Guerreros extravagantes repartiendo leña a go-gó.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y con el puntazo de la transformación de los personajes.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Bomberman World
6.990 ptas. Puzzles
Sony
C
Una leyenda viviente con ganas de bulla.

Breath of Fire 3
7.990 ptas. Rol
Infogrames
R
El tercero de una saga de RPG's elaborados.

Broken Sword II
7.990 ptas. Aventura
Sony
C R
Las miles de horas que le han dedicado otros tantos miles de usuarios avalan esta aventura.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Civilization II
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●●● R
Ser un Dios te enganchará.

Colony Wars: Vengeance
8.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Aventura espacial muy jugable y variada.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts, con Crash de protagonista.

Crash 3: Warped
8.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un clásico. Gráficos excelentes y diversión a tope.

Croc 2
7.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts
●●●● C
El famoso dragón y sus colegas los Gobbos por unos niveles muy variados.

D

Dark Stalkers 3
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● R
Soplamocos en 2D fluidos y desternillantes.

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖C
Aceptable clónico de Destruction Derby.

Dino Crisis
8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Disney Magical Tetris
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●◖ Planetas
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Diver's dream
8.490 pesetas Aventura
Konami
●●●◖
En busca del tesoro perdido. Sin prisas, eso sí.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga Discworld.

★ GRAN TURISMO 2

ptas. Simulador
Sony
●●●●● C R
GT2 pone el listón casi insuperable para cualquier título que intente trasladar a PlayStation con credibilidad el espíritu y la magia del mundo del automóvil.

Driver
8.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Duke Nukem: Time to Kill
8.990 ptas. Shoot'em-up
GTI
●●●●
Un cóctel explosivo protagonizado por el macho man de la Play.

E

El Mañana Nunca Muere
7.990 pesetas. Acción
Electronic Arts
●●● C
Un juego mediocre con licencia para aburrir.

Esto es fútbol
8.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Grandes dosis de realismo para un simulador duro y difícil.

F

FIFA 99
7.990 ptas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ C R
Simulador de fútbol de gama alta. Muy buen control.

FIFA 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●◖ C
Simplemente, no está a la altura de otras ediciones de la saga.

Fighting Force 2
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●◖
Mitad lucha, mitad aventura, todo monotonía.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Formula 1 '99
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●● C
Sencillamente, el mejor en su género para PlayStation.

G

Gex: Deep Cover Gecko
8.990 ptas. Plataformas
Proein
●●●● C
El lagarto de siempre en muy buena compañía.

Global Domination
6.990 ptas. Estrategia
Sony
●● C
El poder no siempre es atractivo...

G-Police 2
7.490 pesetas. Aventura de acción
Sony
●●●◖ C
Una segunda parte que no aporta nada nuevo al panorama actual. Al menos, es mejor que el primero.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◖ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

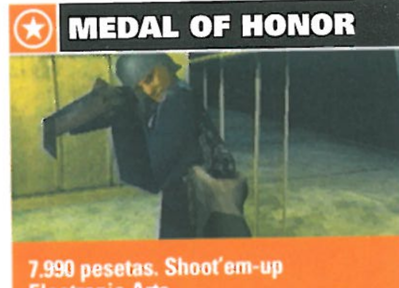
GTA 2
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Humor bestia, relaciones mafiosas y minúsculos personajillos.

★ FINAL FANTASY VIII



9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

MEDAL OF HONOR



7.990 pesetas. Shoot'em-up
Electronic Arts
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego. Tendremos que utilizar las mejores habilidades de subterfugio para desbaratar los planes nazis. Ambientación soberbia, modo multijugador y enemigos con una increíble inteligencia artificial.



Hard Edge
7.990 ptas. Aventura de acción
Infogrames
●●●●

Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje



Jade Cocoon
8.990 pesetas. RPG
Netac
●●●● C R
Original y místico RPG en el que deberemos capturar y amaestrar monstruos.

Jet Rider 3
7.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◖
Correcto juego de carreras sobre motos voladoras.

K

Kagero: Deception II
7.990 pesetas
Aventura/Puzzles/Estrategia
Virgin
●●●● R
Originalidad y adictividad en estado puro.

Kensei: Sacred Fist
7.990 ptas. Beat'em-up
Konami
●●
No tiene mucho para alabar. Lo peor es que es lento.

Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
Un grandísimo simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!
6.990 ptas. Puzzles
Infogrames
●●◖ C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.

M

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Megaman Legends
7.990 ptas. Rol
Virgin
●●●● R
Rol del bueno en 3D.

Megaman x4
7.990 ptas. Acción
Virgin
●●●
Efectista (aunque bidimensional) y con buen ritmo.

Michael Owen's WLS 99
7.995 ptas. Deportivo
Proein
●●●●
Fútbol muy realista y gráficos impresionantes. Difícil.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Mission: Impossible
7.990 pesetas. Aventura de acción
Infogrames
●●●◖ C
Sí creemos posible la misión que supondría superar esta correcta aventura.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◖ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Monkey Hero
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Una buena opción para introducirse en el rol de acción.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes MGS, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Mighty Hits Special
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●◖
Un simpático y correcto clónico de *Point Blank*.

Mulan Story
7.490 ptas. Educativo
Sony
●●●◖ R
Una adaptación de la película de Disney para los más pequeños usuarios de la Play.

Master of monsters
7.990 pesetas. RPG
Virgin
●◖
Un juego monstruoso, en el sentido más peyorativo de la palabra.



NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NFL Xtreme
7.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●
Fútbol americano con licencia de la liga oficial.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo. Imprescindible.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D

P

Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●● R
Simulador completo, pero falto de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Pocket Fighters
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Pequeña y matona versión con los personajes Capcom de siempre.

Point Blank
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Como las barracas de feria, pero en la Play. Muy divertido.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.

R

Rat Attack
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
¿Tanto dinero para un simpático pero sencillísimo juego de puzzles?

RC Stunt Copter
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R
Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

METAL GEAR SOLID



8.990 ptas. • Aventura de acción • Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

Renegade Racers
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖
Carreras ideales para pasar un rato divertido.

Reel Fishing
7.990 pesetas. Simulador
Netac
●●◖
Un simulador de pesca. Sacad vuestras propias conclusiones.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Ronin Blade
7.990 pesetas. Aventura
Konami
●●◖
El Japón medieval a cámara lenta.

R-Type Delta
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●
Matamarcianos inmortal que conseguirá 'picarte'.

Rugrats: Search for reptar
8.990 pesetas Plataformas
Proein
●●● C
Más que correcta adaptación de la serie de TV.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo

S

San Francisco Rush
7.990 ptas. Conducción
GTI
●●●◖
Coches voladores (o casi) en un tipo arcade muy divertido.

Sled Storm
7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Sensible Soccer
7.990 ptas. Deportivo
GTI
●●◖
Muchas posibilidades futbolísticas, con editor de competiciones y jugadores.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS*. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Shadowman
7.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
●●●◖ C
Una historia truculenta con personajes carismáticos. Un título muy ambicioso que no logró cuajar.

South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de Hugo. Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Space Debris
7.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●◖ C
Espectacular matamarcianos en 3D

Speed Freaks
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●◖
Unos monstruos muy originales con una jugabilidad a prueba de carreras.

Spyro the Dragon
7.990 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Fluidez, perfección gráfica y libertad de movimientos. Una joya.

Sports Car GT
7.490 pesetas Carreras
Electronic Arts
●●
La lentitud en un juego de carreras es imperdonable.

Star Wars: LAF
8.990 pesetas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●●
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter Collection 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Los amantes de la saga lo disfrutarán. Los otros no tanto.



Tarzan
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●◖
Juego atractivo para el público infantil, pero pasable para el resto.

Trick'n'Snowboarders
7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●
Simulador de *snowboard* con jugabilidad Capcom

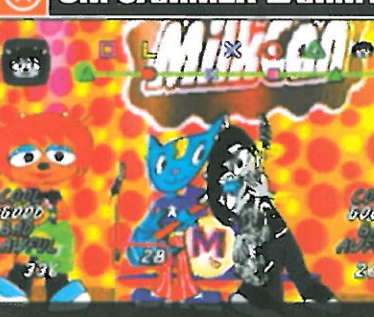
Tank Racer
7.990 ptas. Carreras
Virgin
●●●◖
La oportunidad de dirigir un tanque no se presenta cada día.

The Granstream Saga
6.990 ptas. Rol
Sony
●●●◖
Rol con estética manga y buen aspecto.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖ C
El Tetris de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

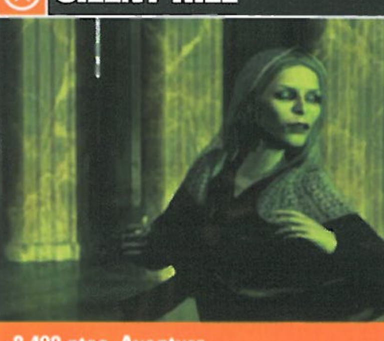
TOCA 2 Touring Cars
8.990 ptas. Conducción
Proein
●●●● C R
Realismo bien envuelto y con numerosas opciones.

UM JAMMER LAMMY



7.490 ptas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los más originales y divertidos —sobre todo para más de un jugador— del catálogo de la gris.

SILENT HILL



8.490 ptas. Aventura
Konami
●●●●◖ C R
Las palabras claves son bucho biedo". Hay que jugarlo (o más bien, sufrirlo) para poder creerlo.

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*. Éste es el gran rey del género sin lugar a dudas.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de Tomb Raider III.

U

UEFA Champions League
7.990 ptas. Deportivo
Proein
●●●◖
Es fútbol, es una liga, y son los campeones. Está claro, ¿no?

UEFA Striker
8.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●◖
Un juego notable de fútbol al que se le echa en falta la chispa de las grandes sagas del género.

V

V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●● R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Virus: It is aware!
7.990 pesetas Aventura
Virgin
●◖ C
Pelearse con tal nivel de dificultad no vale la pena.

Viva Football
6.990 ptas. Deportivo
Virgin
●●● C
La historia del deporte rey relatada con todo lujo de detalles.

W

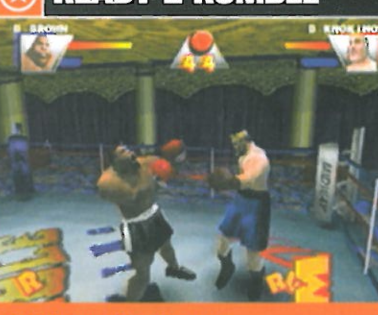
Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Warzone 2100
8.990 ptas. Estrategia
Proein
●●● C
Un juego valiente e innovador, con buena IA.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

WWF Attitude
7.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim
●●●●
La lucha libre alcanza un factor clave ausente hasta el lanzamiento de este título: ¡jugabilidad!

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms*.

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.



X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◖ C
Un juego de lucha de los de siempre con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.



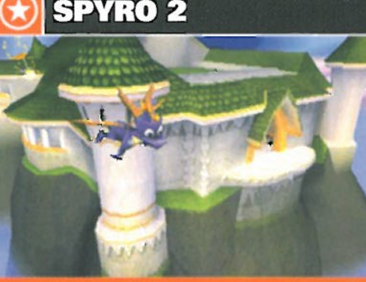
SOUL REAVER



8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales góticas, retos a la inteligencia y una trama épica: esta maravilla tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico.



SPYRO 2



8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando.



Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

SHOCK 2 RACING WHEEL

FABRICANTE: GUILLEMOT
DISTRIBUIDOR: GUILLEMOT
PRECIO: 10.990 PESETAS

El Shock 2 Racing Wheel respira calidad y buen hacer por los cuatro (partiendo de la suposición de que un volante tenga) costados. Este periférico es una reproducción fidedigna de un volante de Ferrari, que además incorpora cuatro aletas detrás que funcionan como en los coches de Formula 1: dos de ellas para subir y bajar marchas, y el otro par para acelerar y frenar. Aparte de la fantástica sensación de conducir con estas aletas (que permiten gradación a la hora de acelerar de una manera similar al control analógico), es bastante recomendable utilizarlas en lugar de los pedales incorporados en caso de que la naturaleza nos haya agraciado con pies tamaño transatlántico. A pesar de ser bastante grandes y cómodos, estos pedales no cuentan con una sujección demasiado firme, con lo cual el más mínimo pisotón nervioso acabará con ellos estampados en la pared más cercana. Por el contrario, el volante cuenta con cuatro ventosas y una tuerca de sujección para asegurar una fijación fuerte, como la gomina de las buenas, y evitar posibles desastres a la hora de realizar volantazos en pleno ataque de histeria. Por último, el Shock 2 Racing Wheel incorpora dos motores laterales (que no necesitan alimentación de corriente independiente) que ejercen de Dual Shock, consiguiendo una vibración bastante lograda y, sobre todo, no demasiado molesta. Tan sólo unos materiales mejorables (el plástico rígido del que está formado resta bastante credibilidad) y una excesiva amplitud de giro separan a este compacto y excelente volante de la máxima puntuación en PlanetStation. Aún así, una magnífica opción.

PUNTUACIÓN



FANATEC SPEEDSTER

FABRICANTE: FANATEC
DISTRIBUIDOR: ARDISTEL
PRECIO: 12.995 PESETAS

Hace ya bastantes números os hablamos en esta sección del volante Speedster, un excelente periférico que destacaba por su lujoso acabado, y al que sólo pudimos poner dos pegas: la falta de vibración y su elevado precio. Pues bien, no debíamos ser los únicos que pensábamos lo mismo, ya que ha aparecido una nueva versión del volante con vibración incorporada y además, a partir de marzo, su precio se reducirá a 12.995 pesetas (su hermano pequeño, el Fanatec Rally, que es prácticamente idéntico pero sin pedales, bajará a 9.995 pesetas). Aunque la vibración no es excesivamente fuerte, es un nuevo detalle que se añade a la larga lista de virtudes conocidas por todos: recubrimiento de goma, cambio de marchas metálico, giro extraordinariamente suave y realista... Por cierto, también cabe destacar que en la versión remozada de este Speedster se ha mejorado el diseño de los pedales, evitando así que la plataforma se vaya patinando hasta la cocina al primer frenazo. Por todos estos motivos, llegamos a la conclusión de que el Speedster es como el buen vino: mejora con el tiempo.

PUNTUACIÓN



CONSOLE BAG GET MOBILE

FABRICANTE: GUILLEMOT
DISTRIBUIDOR: GUILLEMOT
PRECIO: 2.990 PESETAS

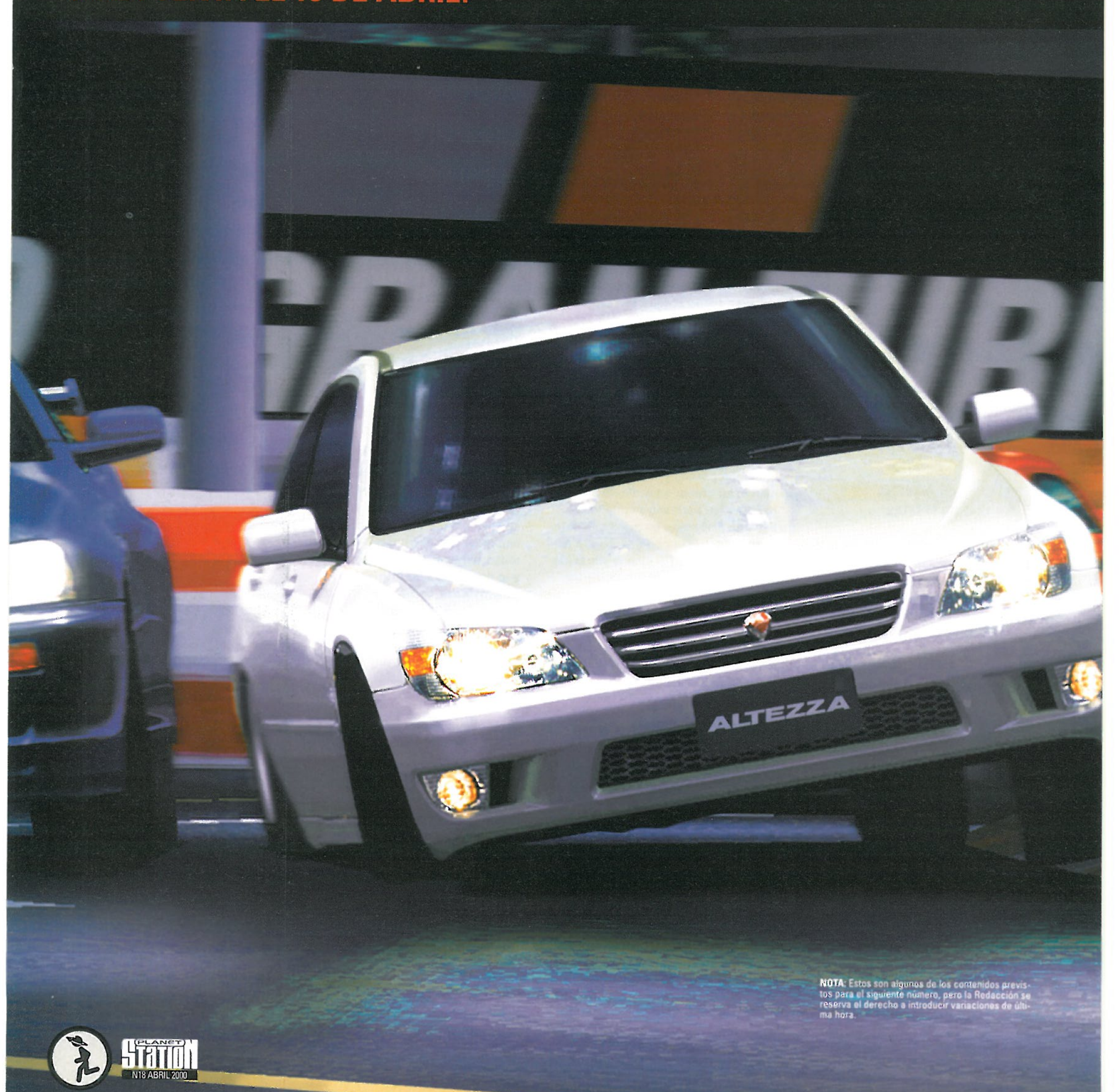
Aquellos que sientan un amor desaforado por su PlayStation ya no tienen excusa para no ir con ella hasta el fin del mundo. Gracias al Console Bag de Guillemot, puedes sacar a paseo a tu Play con gran comodidad y elegancia. La gran ventaja de esta bolsa de transporte es que su pequeño tamaño (menor que el de una maleta) y su correa para llevarla en bandolera permiten una gran movilidad y fácil transporte, así como una buena sujeción a nuestro cuerpo. Desde luego no sobra espacio en esta bolsa, pero si aprovechamos correctamente los tres compartimentos interiores podremos cargar además de la Play (apretaditos, eso sí) dos juegos, dos mandos y tres o cuatro tarjetas de memoria. Si deseamos transportar cables o cartuchos, deberemos usar nuestra capacidad combinatoria y de cálculo de posibilidades (¿para algo sirve estudiar matemáticas, no?). Para asegurar la estabilidad de nuestra gris la Console Bag presenta un aspecto sólido y compacto con un recubrimiento interior de fieltro que evita rozaduras indeseables, y además viene acompañada de dos pequeñas bolsitas con unos polvos antihumedad para evitar encontrarnos la Play y los periféricos como recién salidos de la ducha después de un día de lluvia. En resumen, una bolsa de transporte cómoda y muy práctica en la que no sobra de nada y tampoco se echa nada en falta.

PUNTUACIÓN

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

HA COSTADO LO SUYO, PERO AL FINAL PODREMOS OFRECEROS EL PRÓXIMO MES LA GUÍA DE *GRAN TURISMO 2*, EL LIBRO DE RUTA CON MÁS COCHES POR CENTÍMETRO CUADRADO DE TODA LA HISTORIA DE *PLANETSTATION* > ¿QUIÉN DIJO QUE TODAS LAS ADAPTACIONES DE PELÍCULAS AL VIDEOJUEGO SON PEORES QUE LAS ESCENAS DRAMÁTICAS DE STALLONE? *TOY STORY 2* LO DESMIENTE, Y NOSOTROS OS OFRECEREMOS UNA GUÍA PARA IR HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ > DOS ESPERADAS SEGUNDAS PARTES GOLPEAN EL MUNDO PLAYSTATION: EL TREPIDANTE *SYPHON FILTER 2* Y EL BIZARRO *MEDIEVIL 2* > ¡Y TAMPOCO OS PERDÁIS NUESTRAS PRIMERAS IMPRESIONES ANTE EL LANZAMIENTO DE LA ANSIADA PLAYSTATION 2 EN JAPÓN! NUESTROS SUERTU... EEER, SABIOS EXPERTOS OS HABLARÁN DE SUS PRIMEROS JUEGOS CON CONOCIMIENTO DE CAUSA.

¡A LA VENTA EL 15 DE ABRIL!



NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

CONFIDENCIAL

AVENGER PRO
Con pedal y retroceso
Multisistema



MEMORIAS
- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
- Alta calidad



VIPER
_Dual Shock a la máxima potencia

SCORPION
-Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



GAMESTATION
-Para tener todo a mano y en un solo mueble





POL. INDUSTRIAL MALPICA, C/F OESTE
URB. GREGORIO QUEJIDO, Nº 55-57
ZARAGOZA 50057
HTTP://WWW.ARDISTEL.COM
E-MAIL: ARDISTEL@CTV.ES
TFNO. CONSULTA 906 30 15 02
COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.